



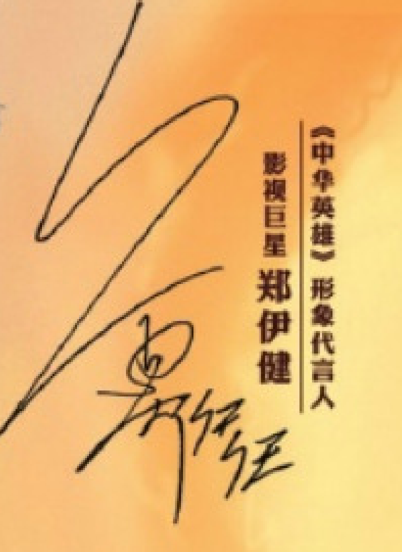
04月下
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第329期

大众软件®

电脑与娱乐的第一选择







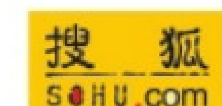
ISSN 1007-0060
9 771007 006098 12



本期重磅专题：
Google-bye：谷歌中国的不完全落幕

- 新品初评：明基V920液晶显示器/Revo IKON收音机/迪兰恒进HD5670恒金512M显卡/诺顿360全能特警4.0
- 网络时代：第四代网络聊天服务Chatroulette
- 实用软件：你也能制造《网瘾战争》
- 硬件评析：数码相机配件终极选购指南
- 在线争锋：网络小说改编网游是福是祸？
- 前线地带：狙击手——幽灵战士
- 攻城略地：拿破仑——全面战争

本期强档攻略
天下无缺









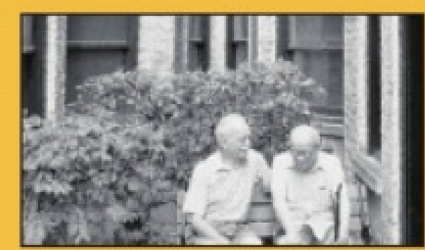
梦幻诛仙
搜索
完美特服号QQ: 96061
天书重现惊天变
风雨欲来九州寒!
梦幻诛仙
mhzx.wanmei.com
2D回合 全新体验
新版本
即将上线

CONTENTS
本期目录

P17 网络时代 重点推荐

只与陌生人聊天

——第四代网络聊天服务Chatroulette



2010年3月初，一个名为Chatroulette的聊天网站（www.chatroulette.com）在短短的时间内走红全世界网络……

P30 实用软件 重点推荐

史诗大片如何炼成？

——你也能制造《网瘾战争》



如果你是魔兽玩家，一定看过《网瘾战争》吧，想没想过自己制作一次视频？一步步操作下来……

P93 评游析道 重点推荐

银河浮世绘——《质量效应2》角色剧情深度评析



本期为大家详细品一品《质量效应2》的故事和人物，通过这篇文章，大家可以来看一看欧美系RPG与我们的RPG在故事和角色的设定上究竟有多少区别。

P132 攻城略地 重点推荐

天下无缺



本作战斗系统打击感强烈，武功招式华丽炫目，再加上连击、蓄力攻击、暴怒、瞬杀，还有本作新加入的斗转星移和掌剑双修，使战斗变得充满了趣味。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年04月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

6 绿色心情——索尼爱立信环保手机双胞胎J10/J20

7 华美漆器——明基V920液晶显示器

8 拥有世界的声音——Revo IKON收音机

9 推进DX11普及——迪兰恒进HD5670恒金512M显卡

10 全面防护——诺顿360全能特警4.0

专栏评述

11 Google-bye：谷歌中国的不完全落幕

网络时代

17 只与陌生人聊天——第四代网络聊天服务Chatroulette

24 烟花三月下江南——世博之旅网络自助行

28 网罗天下

实用软件

30 史诗大片如何炼成？——你也能制造《网瘾战争》

@ 应用速递

43 有备无患——5款免费备份/同步工具推荐与比较

45 中国共享软件

@ 掌上乾坤

46 掌上RSS阅读利器

硬件评析

47 中流击楫——NVIDIA GeForce GTX480显卡全面解析

53 小配件里出暴利——数码相机配件终极选购指南

57 数码来风

要闻闪回 59
大众特报 62
晶合通讯 76

专题企划

79 初生的未来与未来的初生——关于Natal的明天的故事

前线地带

87 狙击手——幽灵战士

88 决胜西部

89 劳拉与光之守护者

责编手记

小白上次做责编的时候天上下雪，虽然冷，但雪景还是挺美的。可这次做责编，天上下土。天气预报说，这种天气叫“扬沙”，是由于本地或附近尘沙被风吹起，一片黄色，使空气相当混浊造成的。可见这种天气的罪魁祸首还是沙子，哪来的沙子呢？知识丰富的某小编告诉我，它们主要来自蒙古国南部沙漠、戈壁及中国的巴丹吉林沙漠地区，而且这片沙子还会继续向南飘，甚至可以飘到……总之很远很远的地方。看着这片昏黄的天空，我的大脑里生成了两幅画面，一个是我的同事们顶着风沙制作杂志，然后一阵风刮来，大家迅速地遮掩躲避，风过之后，冰河不知道被吹到哪里去了。

第二幅画面也是和这种昏黄的色调有关，如果大家看过一部美国电影《角斗士》就一定能联想到——冰河孤零零地站在古罗马的竞技场中，四面围绕着手持长矛渔网的角斗士，还可以配上些狮子老虎这类猛兽，让它们缓缓地绕着冰河，喉咙里发出低沉吼叫声。突然间，狂风骤起，黄沙漫天，冰河仰天长啸：“死亦不怕，何惧沙呼！”然后一阵风刮来，角斗士和猛兽迅速地遮掩躲避，风过之后，冰河又不见了。

为什么我总能想起冰河呢？因为我是责编，他至今还没出现，也就是说专题他还没完成，这真的让我忐忑不安啊！不过当大家看到这些文字的时候，说明他已经圆满完成任务了，只不过可能有些迟吧。但我想对于我们的读者来说，更希望看到高质量，而不是高速度完成的专题。所以，冰河呀，你大胆地慢慢写吧。

本期责编　小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广西	张骁	新疆	杨文君
河北	高争	甘肃	冯义轩
四川	李屹	河北	李峰
吉林	房晓光	湖北	李文
福建	薛毅康	四川	刘弈名
新疆	刘一丁	河南	高远
山东	段浩然	山西	冯霄阳
湖北	孙舒豪	广西	黄振
海南	徐应洲	江苏	龙仲元
甘肃	谢志辉	湖北	杨奕枫



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

90 文明V
92 生化危机5黄金版

评游析道
93 银河浮世绘——《质量效应2》角色剧情深度评析
@龙门茶社
99 宗教、历史与科幻的三重纠结——《刺客信条2》中的“真相”解读

极限竞技
104 战争的艺术——《星际争霸Ⅱ》战术潮流初解

在线争锋
108 网络小说改编网游是福是祸?
112 网游十年：游戏 玩家 生活
115 混在台服（二）：G团恩怨
119 朝花夕拾半月谈
121 《巫妖王之怒》副本攻略——奥杜亚（上）

攻城略地
132 天下无缺
145 拿破仑——全面战争
150 乾坤一技
151 秘技屋

游戏剧场
152 游戏小说：我的儿子祝奎达（连载二）

读编往来
156 软盘生活
158 读者来信
159 DR留言板

TOPTEN
160 热门软件排行榜





索尼爱立信环保手机双胞胎 J10/J20

绿色心情

■晶合实验室 魔之左手

在响应低碳环保生活的“地球一小时”熄灯时间里，陪伴小编的恰好也是以绿色环保为主题的手机——索爱“绿心（Green Heart）”手机J10和它的孪生兄弟J20。这两款手机的材料均可分解回收，不含有害化学物质，有助减小环境污染，另外还采用了更加环保的涂层和更高效的充电器。。

当然仅仅是环保概念并不足以吸引消费者和小编，索爱J10/J20还同时拥有足够出色的功能。作为孪生兄弟，这两款手机的内部配置基本一致，不过分别采用了直板和滑盖设计，因此屏幕尺寸略有差别。J10是直板型号，外形尺寸110×45×14毫米，重量仅有90g，有金属黑和珍珠粉两种颜色，屏幕为2.2英寸。J20则为滑盖版本，带前置摄像头，外形尺寸102×49.5×16毫米，重量120g，采用2.6英寸屏幕，有深红和银黑相间两种颜色。

J10的弧形按键

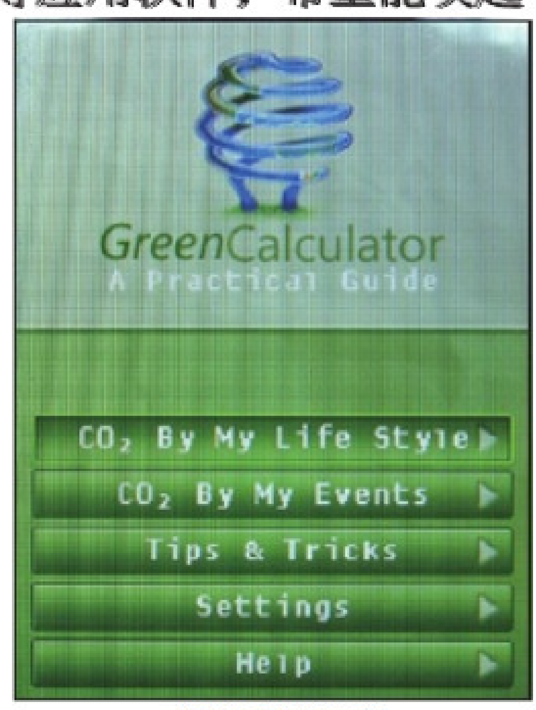
绿心手机采用索爱最近比较喜爱的弧形机背与五向导航键设计，正面按键也大都为弧形凸出，握持和触感都相当不错。J10/J20屏幕分辨率均为240×320，背面安装有500万像素摄像头，具备笑脸捕捉功能，并且带有LED补光灯。



采用通用性更好的miniSD卡扩展存储空间

这两款手机均支持GSM/WCDMA网络、GPS/A-GPS定位、蓝牙等功能，采用目前流行的miniSD卡进行内存扩展而放弃了自家的M2记忆卡。不过其充电、数据、音频接口仍然是位于侧面的Fast-port接口，通用性较差。

作为环保概念手机，J10/J20内置碳消耗计算器（Green Calculator）、环保宠物（EcoMate）、锻炼追踪器（Tracker）等应用软件，希望能唤起用户对环保和健康生活的重视，不过也许是上市时间较短的问题，这些软件仍然没有进行充分的汉化。



碳消耗计算器

尽管并非是智能手机，J10/J20同样非常重视网络应用，不仅内置Google快速搜索功能，而且其提供的开心网、优酷、Messenger、Google地图、同步歌词秀等软件也均需要网络支持。另外还内置了A-GPS功能和GPS功能，在室内和室外都可以提供非常快速的定位，当然室内主要依靠并不精确的A-GPS，因此定位精度比较有限，不过对于内置的Google地图来说，公交查询才是最大的优势，这恰恰不需要很高的定位精度。

J10/J20的娱乐功能也不弱，而且同样依赖于网络支持，其内置的TrackID功能可以让用户很容易找到自己心仪的歌曲，只要在听到喜爱的歌曲时录下其中的片（下转第7页）



尽管并非智能手机，但J10/J20却基本提供了主流智能机的一切功能，例如便捷的上网功能，内置GPS定位，强大的娱乐性能等。虽然软件的丰富性和系统的个性化都远不如智能机，但借助索尼优秀的服务能力，相信也足以满足大多数人的需求，而且更易于管理和使用。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索尼爱立信
上市状态：（J10）已上市/（J20）即将上市
售价：（J10）1800元/（J20）不详
附件：电池/充电器等
咨询电话：400-810-0000
推荐：喜欢简单时尚的用户



明基V920液晶显示器 华美漆器

■晶合实验室 壹分

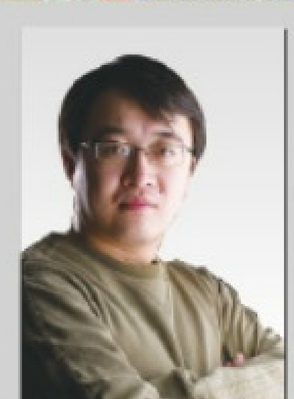
明基V920是一款18.5英寸液晶显示器，最高分辨率为1366×768。它凭借颇具特色的外观和超薄机身设计获得了iF工业设计奖，通过Windows 7兼容性认证和采用天然大豆油墨印刷的全环保包装也是其亮点。这款产品的设计灵感来自中国传统漆器，出色脱模加工技术使这款产品具备了漂亮的外壳质感。得益于LED背光和外置电源设计，V920不仅将边框厚度控制在15mm以内，还实现了高达1000万：1的超高动态对比度，配合明基Senseye第3代显彩科技，显示器的色彩、亮度和动态对比度可在6种不同的场景模式中切换。

测试中这款产品的表现较为出色，LED背光固有的特点使其在默认设置下的色彩还原略微偏冷，但画面的通透性很好，细节丰富且层次分明，整体性能要高于普通的同尺寸产品。不过我们发现这款产品的上下边框处有轻微的漏光现象，输出接口处没有提供盖板也影响了外观的协调性，令人遗憾。



超薄机身设计

晶合实验室测试联盟



V920是一款小巧精致的LED背光液晶显示器，性能表现较好且造型简洁大方，相信会博得不少消费者的青睐。但其售价相比同类产品显得偏高，影响了性价比。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★☆

厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市
售价：1299元
附件：数据线/说明书等
咨询电话：400—888—0333
推荐：主流装机用户

（上接第6页）段，通过这一功能上传到网络后，就会与全球最大的音乐数据公司GRACENOTE数据进行对比，得到完整的歌曲信息。相信对于很多用户来说，其内置的收音机功能就会成为一个动态的歌曲更新库，进而配合另一功能"PlayNow（乐酷）"将音乐单曲甚至视频、游戏和图片下载到手机，并设为闹铃信号、铃声、背景和屏幕保护。



TrackID功能

索爱为这两款手机配置的5百万像素摄像头成像效果相当不错，配合强劲的LED补光灯，在较为阴暗的环境中也可以获得较好的近景照片。但让笔者比较难以接受的是这款产品照相时的响应时间过长，按键后大约1秒才会照相，因此几乎无法进行抓拍。



SOS自动闪动功能

特别要提到的是，这两款手机的LED补光灯还可以作为手电使用，并且内置了"SOS"信号闪动能力。

在基本的通话能力上，它们采用噪音屏蔽、高清音质及智能音量调节技术以提高通话和接听质量。在实际使用中，我们发现在嘈杂环境中，其听筒音量明显较高，而且拾音器部分对噪声的屏蔽也不错，对方甚至无法察觉用户正在较为嘈杂的环境中通话。

J10/J20的短信采用气泡式对话，双方的短信显示在同一屏上，趣味十足，同时也非常直观，有利于信息的管理，特别适合于每天都收发大量短信的朋友。



对话式短信更加直观

这两款手机均采用了1000毫安时电池，标称最大通话时间10小时，待机430小时，在实际使用中，正常使用情况下大约能维持两天半到三天的时间。



Revo IKON收音机 拥有世界的声音

■晶合实验室 Red

Revo是英国一家专注于数字音频系统的公司，主要生产DAB、DAB+、HD及网络电台的数码产品，Revo的第一件产品于2005年推出，是一款名为“Revo In-Car DAB”的车载收音机，收获了诸多好评。Revo此后的产品也取得了不错的成绩，包括获得“红点设计奖”的“Pico RadioStation”和获得“iF Product Design Award 2009”的“Blok”。2010年初，Revo发布了最新的多功能数码收音机IKON，不仅具有传统收音机功能，还可通过内置有线网卡或Wi-Fi访问网络内容。





可伸缩天线与电源按键

IKON的主色调为黑色，在前面板四周使用银色铝制装饰边框，边缘处采用大量弧线过渡，凸显出强烈的科技感，部分区域还经过类肤质处理，触感良好。产品尺寸为345mm×123mm×207mm，虽不算小巧，但也不会占用太多空间，比较容易融入到家居环境。由于采用了一块3.5英寸的电容式触摸屏来实现几乎所有控制功能，所以设计尤为简洁，为数不多的控制按键安排在顶部，包括正中的一个音量旋钮、左右两端的可伸缩式接收天线和电源按键。此外，尽管所配触摸屏的分辨率只有320×240，导致图像不够锐利，不过可视角度很好，而且菜单反应迅速，使用过程中十分流畅。



接口包括光纤输出、3.5mm立体声输入等

IKON的功能十分全面，作为收音机，它不仅支持DAB（Digital Audio Broadcasting）数字多媒体广播，还可支持采用音频压缩方案的DAB+，以及附有RDS功能的FM。如果连接网络，它还可接收全球超过11 000个网络电台，并能使用网上音乐平台“Last.fm”，只需通过选取歌手或音乐类型，便能从歌曲库中自动检索生成播放列表，非常方便。此外，IKON还可访问用户在电脑上共享的音乐，例如用户在Windows Media Player中添加的音乐库，或Apple Mac中的EyeConnect。对于iPod/iPhone的使用者，这款产品还可作为充电插座及播放器。插座的开合不需借助开关，用户将其按下便会缓缓弹出，体现了厂商的设计能力。



附带的遥控器十分小巧，使用3V锂纽扣电池

这款产品采用高效率、省电、体积小的Class D放大电路，提供15W×2输出功率，并搭配NXT技术的平板扬声器。扬声器听感较好，不易产生疲劳感，声音温暖舒展、宽厚自然，非常适合用来欣赏舒缓的音乐，对于乐器的声音也能做到较好的还原，但低频表现欠佳，震撼力不足。P



这款产品给我们留下了较好的印象，在搜索频道时迅速准确，使用网络数据时也没有遇到延迟现象，丰富的功能加上人性化的设置（如闹钟），令其非常适合融于卧室或客厅中，推荐资金充裕的用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：Revo
上市状态：已上市
售价：3598元
附件：电源适配器/遥控器/说明书等
咨询电话：400-880-0415
推荐：资金充裕的用户

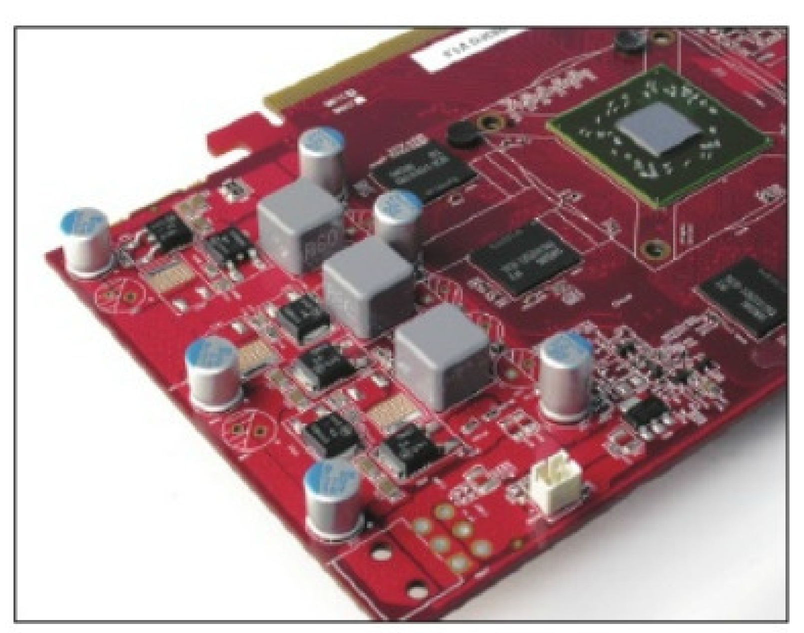


迪兰恒进HD5670恒金512M显卡
推进DX11普及

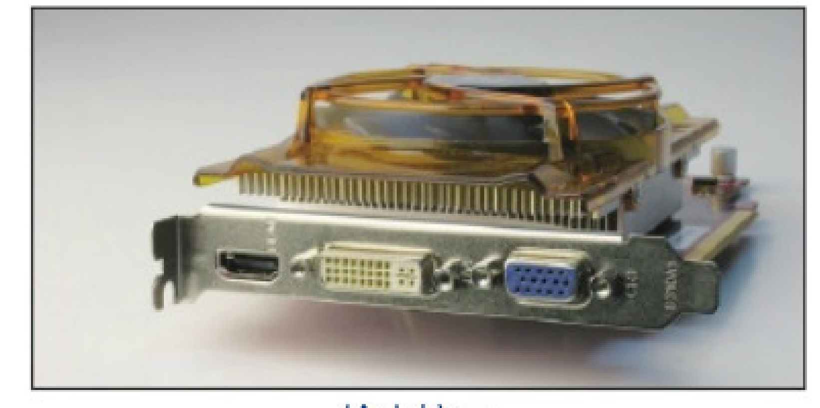
■晶合实验室 Red

Win7带来的DX11已成为衡量显卡是否能符合未来使用需求的标准之一，此前AMD先后发布了HD 5800、HD 5900、HD 5700系列显示芯片，面向中高端、高端、和中端市场，分属于Evergreen家族中的Cypress、Hemlock、Juniper。AMD已按“Sweet Spot”策略，渐渐完成了新一代显示芯片的产品线布局。

2010年初，AMD接着推出了代号Redwood的HD 5600系列，DX11开始走入中低端市场。HD 5600系列的首个型号为HD 5670，它基于40nm制造工艺，具备400个流处理器单元，20个纹理单元，16个光栅化单元，核心/显存频率为775/1000MHz（等效4000MHz），通过搭配带宽128bit的GDDR5显存，HD 5670的带宽达到了64GB/s。从定位看，HD 5670用于取代HD 4670，并与竞争对手同样定位的GT240展开竞争。HD 5670的规格虽然只有HD 5770的一半，但相比上代产品HD 4670却有一定提升，它支持DX11和Shader Model 5.0，提供了CrossFireX交火功能，并支持次世代音频输出等新特性，可胜任未来应用需求。40nm工艺使得待机功耗仅为14W，典型功耗约为61W，因此不需外接供电。


供电部分

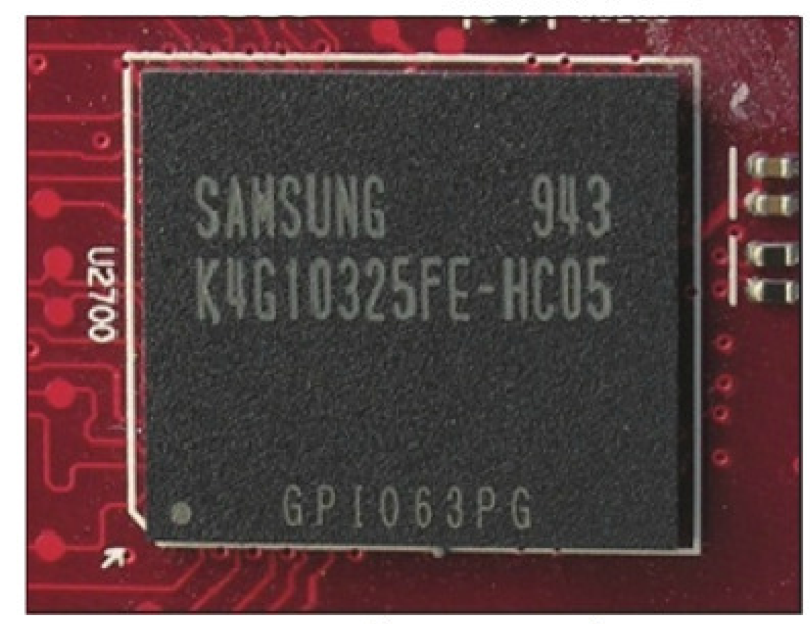

显卡背面


输出接口

HD 5670与HD 4670主要规格比较		
参数\芯片	HD 5670	HD 4670
制作工艺	40nm	55nm
核心频率	775MHz	750MHz
显存频率	4000MHz（GDDR5）	1800MHz（GDDR3）
显存位宽	128bit	128bit
流处单元数	400	320
纹理单元数	20	16
光栅化单元数	16	8
DirectX版本	11	10.1

迪兰恒进HD5670恒金512M		
测试项目	设置	成绩
3DMark Vantage	P模式	P5658
	E模式	E16608
3DMark06	默认	10561
生化危机5	1280×1024/最高	55.6fps
孤岛危机	1280×1024/最高	19.975fps

送测产品配备了4颗三星GDDR5显存，容量共512MB，核心与显存频率与公版一致。供电部分为2+1相设计，使用封闭式电容和固态电容，整体做工较为扎实。输出接口保留了VGA，并配有DVI和HDMI。显示核心上覆盖了庞大的铝制散热器，辅以支持调速的散热风扇，整个测试过程中噪声较小，散热效能很好。



三星0.5ns的GDDR5显存

我们使用英特尔酷睿i3 540处理器，英特尔原厂H55主板，KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2），希捷Barracuda XT 2TB硬盘作为测试平台，搭配电源为Tt Toughpower 1200W，操作系统为Windows7旗舰版。测试软件使用3DMark Vantage和3DMark06，游戏选择了《生化危机5》《孤岛危机》等。从结果来看，这款产品的性能出色，可以胜任主流游戏需求。

晶合实验室测试联盟



HD5670不但能流畅执行几乎所有主流游戏，还具备了先进的技术特性。由于功耗控制较好，用它来替换老显卡时几乎不必担心电源功率不足，推荐一般家庭用户或打算升级老显卡的用户选用。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：迪兰恒进（DataLand）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：驱动光盘/说明书等
咨询电话：010-62800098-205
推荐：家庭用户或打算升级老显卡的用户



诺顿 360 全能特警 4.0 全面防护

■晶合实验室 Red

对于普通电脑用户，在安全隐患日趋复杂化、多样化的今天，一款实用性强的安全软件不仅应提供病毒防护和防火墙功能，还应该带有数据备份和系统优化功能，诺顿360全能特警是能满足此类需求的产品之一，已更新至4.0版。软件界面布局延续了此前版本直观易用的特点，共分为四大类功能，分别是电脑安全、身份防护、数据备份和优化电脑，将鼠标悬停于每项图标上还会显示该项的常用子菜单。

新版本的进步体现在安全性和易用性两方面。在安全性方面，新版加入了“基于信誉评级的全球智能云防护技术”，可帮助用户可查看文件的信誉信息，辅助用户判断未知文件的安全性，并能运用此特性减少其对于系统资源的占用。由于使用了“SONAR 2主动防御技术”，360全能特警4.0能实时联机分析和监测最新威胁并阻止其威胁。新增的“下载智能分析”还可对用户下载后的文件给出安全详细的检测报告，提示用户需要注意的安全风险。



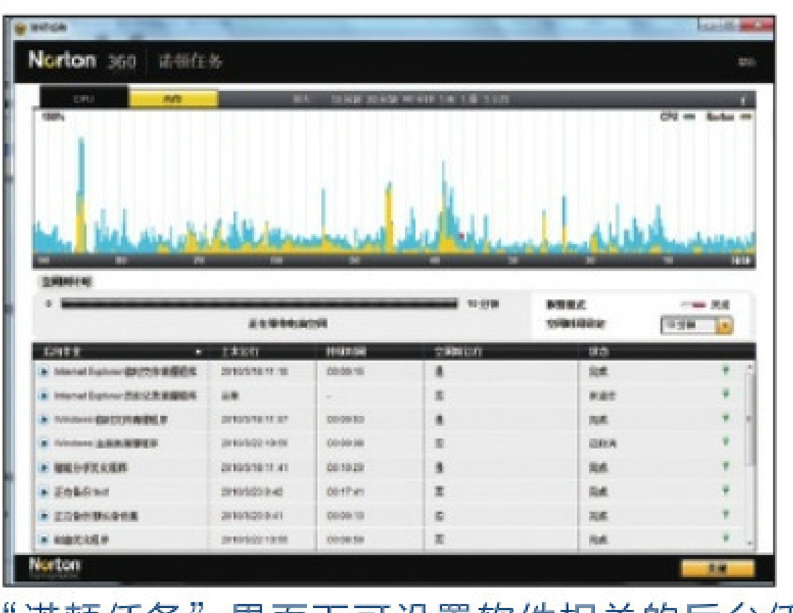
主界面设计友好



应用程序分级功能



“月度报告”界面友好，点击蓝色字体的链接，还可给出更为详细的信息



“诺顿任务”界面下可设置软件相关的后台任务，还可监测处理器占用情况

在易用性上，360全能特警4.0提供的智能扫描功能尤为突出，通过数量庞大的诺顿社区用户给出的信任评价，使用者可查看系统上已安装程序的信用等级、资源占用等情况，即使对软件了解不多的初学者也可能根据这些信息排除潜在威胁并调优系统性能。对于经验丰富的使用者，4.0版新增了月度报告功能，用来显示软件在后台完成了哪些具体工作，这其中包括病毒查杀数量、数据备份情况等，方便用户随时查阅，也带来更多安全感。此外还有一些比较人性化的功能，例如当笔记本电脑使用内置电池时，一系列后台工作将会停止，以此来节省电池电量，用户还可在“诺顿任务”菜单下随时开启或关闭各项后台功能。

送测样品可用于3台电脑，提供2年更新服务。我们将其安装在宏碁4920G笔记本电脑上，其配置为Core 2 Duo T8100处理器，2GB DDR2 800内存，320GB 5400r/min硬盘，操作系统使用纯净的32位Windows 7旗舰版。使用的病毒样本为2010年1～3月收集的共592个，软件更新到2010年3月20日的病毒库。360全能特警4.0的查杀率为95.9%，扫描速度不足30秒，结果令人满意。另外，由于软件默认使用了“标准信任”模式，只会扫描没有标记为“信任”的文件，因此快速扫描非常迅速，12000个文件仅耗时50秒。新版本的内存占用不高，扫描时最高70MB，在监控状态时约为2MB。





对于喜欢“一步到位”的用户来说，选择这款软件非常理想。360全能特警4.0不仅查杀效果理想，对系统的资源消耗较小，还提供了一系列如数据保护、优化系统等功能。新版本加入的“云防护技术”及“SONAR 2主动防御技术”更是这款软件的亮点。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商：赛门铁克（Symantec）
上市：已上市
售价：499元
附件：无（送测样品）
咨询电话：800-830-1153
推荐：普通电脑用户

谷歌中国的不完全落幕



■本刊记者 胡炎

当2006年4月12日下午，Google公司全球董事长兼CEO埃里克·施密特携当时的Google中国区联合CEO李开复、总裁周韶宁在北京饭店金色大厅共同宣布了Google全球的中文名称为“谷歌”的时候，他们一定没有想到4年后竟然会有这样一个结局：2010年3月23日谷歌公司高级副总裁、首席法律官大卫·德拉蒙德（David Drummond）公开发表声明，宣布停止对谷歌中国搜索服务的“过滤审查”，并将搜索服务的服务器由中国内地转至香港。不过当时在场的三人此时也没有机会再聚首为此商讨和感慨了。周韶宁早在2006年12月31日便宣布辞职另谋高就，而当初的谷歌中国区联合CEO李开复，这位曾任微软亚洲研究院总裁、微软全球副总裁，为跳槽谷歌而引起微软发动“竞业避止”诉讼，与谷歌彻底交恶，引发中美IT业界无数关注和感慨的关键人物，已经在谷歌撤退一年前宣布辞职，并在中国重新创业，宣布要制造更多的“中国奇迹”。陪伴德拉蒙德做出撤退决策的只有当初曾经志得意满的埃里克·施密特，不知他如今回想起谷歌中国曾经为了在这块充满希望的市场上开拓而付出的种种努力，以及如今宣布远走的黯然，会是什么样的感受。对于更多的旁观者来说，从当初为了在中国市场开拓而大动干戈，到如今带着受尽委屈的表情闹着“不如归去”，Google在中国的经历如同电视里常见的商战连续剧。虽然不能完全知晓其中的暗流汹涌，但这个结局却足够戏剧性，出乎大多数人的意料。只是正如《无间道》里那句著名的台词所言：出来混，总是要还的。谷歌中国闹到如今的结局，其中固然有中国市场的一些原因，但更多的恐怕还是在于Google总公司自己的选择。虽然对于大多数人来说，这个结果并不是所期望的结局，不过既然已经到了这个地步，说什么也没有用，遗憾之余，只能说一句：谷歌中国，晚安好运。

谷歌为什么要走，这个问题自从1月13日大卫·德拉蒙德首次在谷歌官方博客上透露出可能改变在中国市场的经营政策，并进一步退出中国市场的时候，就成了旁观者为之热烈讨论的问题。这个问题的答案放在谷歌口中，是一个义正辞严的理由：不愿意再执行中国政府所规定的内容过滤，言外之意是不能再忍受“对言论自由”的限制。支持谷歌的一方也赞同这个理由，并就此在政治、经济上寻找出各种理由进行佐证。但对于谷歌支持者之外的其他人来说，他们更多愿意将谷歌的离去原因归结于在商业上的竞争不力，而这一理由也有充分的证据支持。须知谷歌对于早期的中国互联网公众来说，就如同雅虎对于早期的美国互联网公众，是互联网搜索应用行为的启蒙者和引导者。2002年谷歌在中国声名鹊起的时候，几乎占据了中国90%以上的应用市场，那个时候谷歌如今最大的中国竞争对手百度尚是一个在襁褓中的婴儿，在中国的市场竞争力还不如当时另一中文搜索引擎3721，谷歌还曾经投

资百度，期望培育中文搜索市场，与当时充满侵略性的3721搜索进行竞争。但世易时移，如今百度已经是美国纳斯达克上市企业，每股股价超过500美元，占据了中国搜索市场75%以上的应用份额，谷歌中文搜索的市场份额则沦落到在20%上下波动的地步，至于曾经风光一时的3721搜索引擎早已烟消云散，因此谷歌的退出，与其过多的将目光聚焦于不可控不可抗的政治因素，不如转而看看谷歌在市场上是如何一点点败退，从中国市场的领先者变为落后者。虽然原因同样复杂，但所有人都相信，对于一个商业企业来说，来自商业利益的驱动，永远比口头自恃的“正义和道德”更有效果。

那么，谷歌是怎样离去的呢？如果不嫌麻烦的话，让我们从头说起。

谷歌的撤离之路



告别谷歌，对于所有人来说这都不是一个愿意看到的结局

谷歌宣布离去发生的很突然，2010年1月13日，Google美国公司在其官方网站上发布的一篇博文中透露，将停止在中国内地过滤搜索结果。此举意味着Google对于搜索结果的处理将不再依据中国法律，因此可以得知，Google中国将有可能退出中国市场。

虽然Google的宣布在中美两国业界都引起了高度关注，但几天之后，刚刚发出威胁的谷歌作出了微妙的表态。美国彭博社1月16日报道说，谷歌已否认媒体报道的已关闭谷歌中国网站和办公室的新闻。谷歌一名不愿透露姓名的女发言人当天说，谷歌在中国的雇员仍然准备未来像现在一样继续在中国工作。而谷歌CEO施密特1月15日接受美国《新闻周刊》采访时也表示，希望能与中国政府协商取得一致后，继续留在中国。

2010年1月18日下午，在宣布准备退出中国市场、员工停止工作一周后，谷歌再次表示在中国的业务恢复正常运转，并开始投放广告。外界普遍认为这场风波将在未来谈判中逐渐淡化结束。

1月29日、2月25日，中国政府有关部门负责人先后两次与谷歌公司负责人接洽，就其提出的问题作了耐心细致的解释，强调外国公司在中国经营应当遵循中国法律，如谷歌公司愿遵守中国法律，中国政府依然欢迎谷歌公司在中国经营和发展。但是，两次谈判双方依然没有达成一致意见，让外界对于此事的走向表示出担忧。

北京时间3月23日凌晨3点零3分，谷歌公司高级副总裁、首席法律官大卫·德拉蒙德公开发表声明，再次借黑客攻击问题指责中国，宣布停止对谷歌中国搜索服务的“过滤审查”，并将搜索服务由中国内地转至香港。

谷歌宣布其搜索业务退出中国内地的事件当天占据了许多美国媒体网站的重要位置。美联社报道说，谷歌在将搜索服务从中国内地转移到香港的同时仍保留了在中国市场的音乐、地图等其他业务，说明谷歌仍然难以忽视高速发展的中国互联网市场。而美国《纽约时报》撰文指出，尽管目前看来谷歌搜索业务退出中国内地的事件对谷歌造成的财政影响不大，但这一决定对谷歌来说仍然是一个“冒险”，尤其是放弃世界上最大的搜索引擎市场，有可能挫伤谷歌全球化的目标。《纽约时报》同时表示，绝大多数跨国企业并没有效仿谷歌举动的意愿。

值得一提的是，由于随后美国总统奥巴马签字通过了美国医疗保障改革法案，很快美国媒体的报道焦点便转向其中。Google放弃中国市场运营的行为，不幸赶上了一个错误的时机而失去了更多的关注。

谁赶走了谷歌？

谷歌的离去虽然貌似突然，但并不是无迹可寻的事件。在2010年1月13日德拉蒙德首次在官方博客透露这个消息之前，谷歌在中国市场上经历的一系列事件就显示出谷歌对于中国市场运营上所面临的一系列问题。谷歌对于中国互联网市场的引导和启蒙是所有人有目共睹的事实，但谷歌对于中国市场的需求变化反应之缓慢，行为之保守，也是它无法回避的事实。最显著的一个事例，莫过于2009年末爆发的“谷歌数字图书馆涉嫌非法录入中国作家作品”的事件。虽然至今对于谷歌这一举动的性质仍旧充满争议，但不可否认的是谷歌对于中国版权方的诉求反应非常迟钝。2009年10月中国文著协在媒体上公开这一事件，并呼吁中国作家集体维权之后，直到12月谷歌才对此进行正式的公开回应，但经过两个月媒体的聚焦和炒作，原本一桩以公益目的为主的举措，已经被转变成面目不清的商业侵权行动。对于此事本刊曾经进行过专题报道，因此在此不做重复。不过谷歌对于中国市场的反应迟钝是导致此事走向恶化的一个重要因素，须知在传媒如此发达的现代，两个月的时间足可以将一件原本是A的事情包装成B，但在这期间谷歌中国却始终无动于衷，甚至在发布愿意进行谈判的声明之后，对于多方的指责也缺乏足够的解释和回应。在此事的调查报道中本刊记者也曾经与谷歌的媒体公关部门有联络，但他们告知本刊记者“在美国总部没有明确指示之前，我们什么都不能说，包括中国区总裁在内”。中国市场的运营策略需要美国总部来指示确认，在竞争激烈的现代商场上，这种体制和政策无异于自杀。而在



施密特（左）、李开复（中）和周留宁共同宣布Google中文名为“谷歌”，那个时候他们一定没想到4年后会有如此遗憾的结局

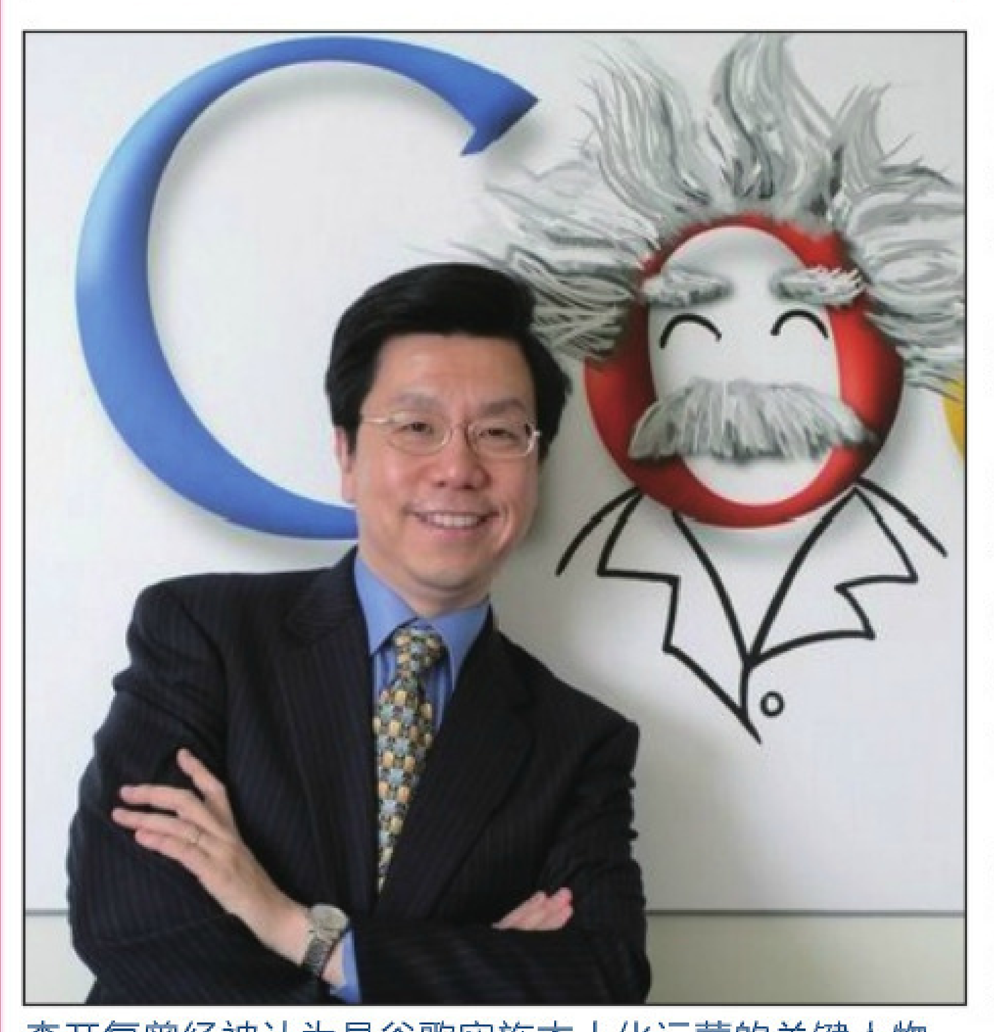
态度上谷歌也缺乏足够的诚意。抛开谷歌录入中国作家作品是否侵权这个焦点不谈，但谷歌宣布对于中国作家进行补偿时“60美元补偿，请自行在期限内提出申领，超过时限则视为自动放弃”的举动，也许在版权保护和律师业发达的美国也许行得通，但在中国却远远不符合中国的实际情况——并不是所有中国作家都如同美国作家一般有版权意识，并可以有专业的版权代理人和律师代为提出要求，很多人甚至是在中国文著协发出公开通告之后，才知道自己有可能“被侵权”了。这种“居高临下盛气凌人”的态度是激化冲突双方矛盾，导致事件走向无法解决的关键因素。从文化的角度上来说，谷歌对于此事的处理也表现出对中国文化缺乏了解和尊重，60美元的版权费用也许并不多，饱经盗版伤害的中国作家也并不在乎多损失这60美元，但冷冰冰地“自行申领，过期作废”的口吻让重视面子的中国作家难以忍受，而对于中国人的这种心理，谷歌方面自始至终没有表现出一点考虑和尊重。如今此事已经随着谷歌要退出中国的举动而变得去向不明，但从这件事情上体现出的大企业所常见的自大、效率低下，却是谷歌在中国的10年征途走向悲剧性结尾的致命原因。而这样类似的例子对于中国互联网行业来说并不少见，雅虎、MySpace中国、BestBuy等美国IT企业一一在中国走向衰败，无不是因为同样的原因。在“315消费者权益日”刚刚爆出的惠普产品问题事件，同样也是因为惠普中国由于效率不够而导致事件走向公开，大大损害了惠普在中国的声誉和品牌。如何适应中国本地文化和消费需求，不仅仅是谷歌一家之难，同样也是欧美企业在中国互联网市场竞争时所共同面对的问题。

谷歌对于中国市场的重视毋庸多言。自2000年9月12日谷歌正式推出其主站Google.com的中文页面之后，谷歌在中国的努力与开拓就没有停止过。其后谷歌设立了中国技术研发中心，与诸多门户网站达成合作，成为中国网民应用最广泛的搜索引擎。对于第一代互联网民来说，谷歌就是他们获得知识和娱乐信息的最主要工具。随后谷歌为了在中国市场获得进一步的发展，不惜代价从微软挖来当时时任微软全球副总裁，对中国市场和政府公关业务都具备相当了解和能力的李开复，从而引发了李开复与微软将近一年的诉讼纠缠，其间谷歌一直在背后默默支持李开复，并为李开复与微软庭外和解付出巨大代价。由于当时谷歌中国业务已经设立总裁，并且由周留宁负责，谷歌特地为李开复设立了“联合CEO”这一职务，罕见的双巨头负责制体现了谷歌对于中国市场开拓的重视。而在2006年1月，谷歌又在集思广益之后，在中国推出了其中文正式名称。虽然“谷歌”这个意思为“收获与欢乐之歌”的中文名称在最初还引起了谷歌爱好者的一番争议，但作为全球市场上唯一拥有当地语言正式名称的谷歌中国，其总部对于中国业务的重视和希望也不言而喻。只是这一切努力并没有收到相应的回报，周留宁于2006年末宣布离职，而李开复也在3年后高调辞职创业。虽然两位当事人对于辞职都不肯多言，不过“没有美国总部确认总裁不能表态”的规定对于

两位负责人究竟有什么影响不言而喻，这也让人怀疑谷歌对于中国业务的拓展重心究竟放到了哪里。

谷歌在中国的离去之路并不是一天铸就的，自2006年以来它在中国的市场运营中就不断爆发各种问题，以首先爆发的ICP牌照问题为例，当谷歌已经进入中国市场服务6年之后，公众才发现谷歌一直未能取得合法的ICP经营牌照。虽然这其中可能有各种因素的影响，但从后来问题的解决速度来看，取得牌照对于谷歌来说并不是一个问题，而在于它自身有否重视这个问题。至于后来爆出的“谷歌拼音输入法抄袭”一事来说，以谷歌这样一个重视知识产权的企业，竟然犯下如此低级的一个错误，最终不得不为此道歉，显然证明谷歌的产品开发和审查流程有瑕疵。至于其后的“搜索内容涉黄”的抨击，则是每一个搜索引擎服务商都可能遇到的麻烦，只是对于谷歌这样的企业来说，自诩“不作恶”的企业道德信条使得它面对这个问题时比其他企业更为尴尬。谷歌的爱好者们可以抱怨“为什么所有搜索引擎都有这个问题，单单只曝光谷歌”，而网络民众也知道搜索引擎可以呈现不良内容这个问题并不仅仅限于谷歌，但谷歌却不幸成为自身道德高调反衬下的悲剧人物。虽然从广义上来说，仅仅只针对谷歌所存在的这些问题进行曝光的确算得上是一种不公平，不过这些问题都是事实，这也让人无话可说。如此多的问题积累下来，周韶宁和李开复的相继离去也就不难理解，谷歌的确在中国面临着许多业务运营上的困境，有些问题甚至是放大镜下的审视，但如果谷歌中国能有更多的自主权力，对问题处理得更及时更妥当，那么这种困境原本可以得到缓解。

谷歌道德的自我困境



李开复曾经被认为是谷歌实施本土化运营的关键人物，而他的离去也间接导致了谷歌中国如今的结果

谷歌的离去其实并未如它想像中那样引起巨大的波澜，在本刊记者试图通过身处美国和欧洲的朋友了解当地媒体对于此事的关注时，得到的回答是“没怎么看到报道，现在这边的热点是美国医疗保障法案改革问题大争论。”“全欧洲都在关注希腊主权信用危机对欧洲货币和经济的影响，人家本地居民的饭碗还关注不过来，谁管中国什么事情，也许中国企业到这边来个大采购会有更多报道。”

瞧，这就是我们所处的这个世界。虽然谷歌“不作恶”的道德自诩获得了各个国家地区用户的一致赞赏，但是面对更实际的问题时，没人在乎它是否在“作恶”。因此谷歌在中国的退出更像是一出演给自己看的戏剧。一个商业企业有如此强烈的道德观固然是好事，但强烈到不考虑现实，只顾自己感受的地步，只能说有些太不符合实际。它还是一个以追求商业利益为优先的商业企业么？

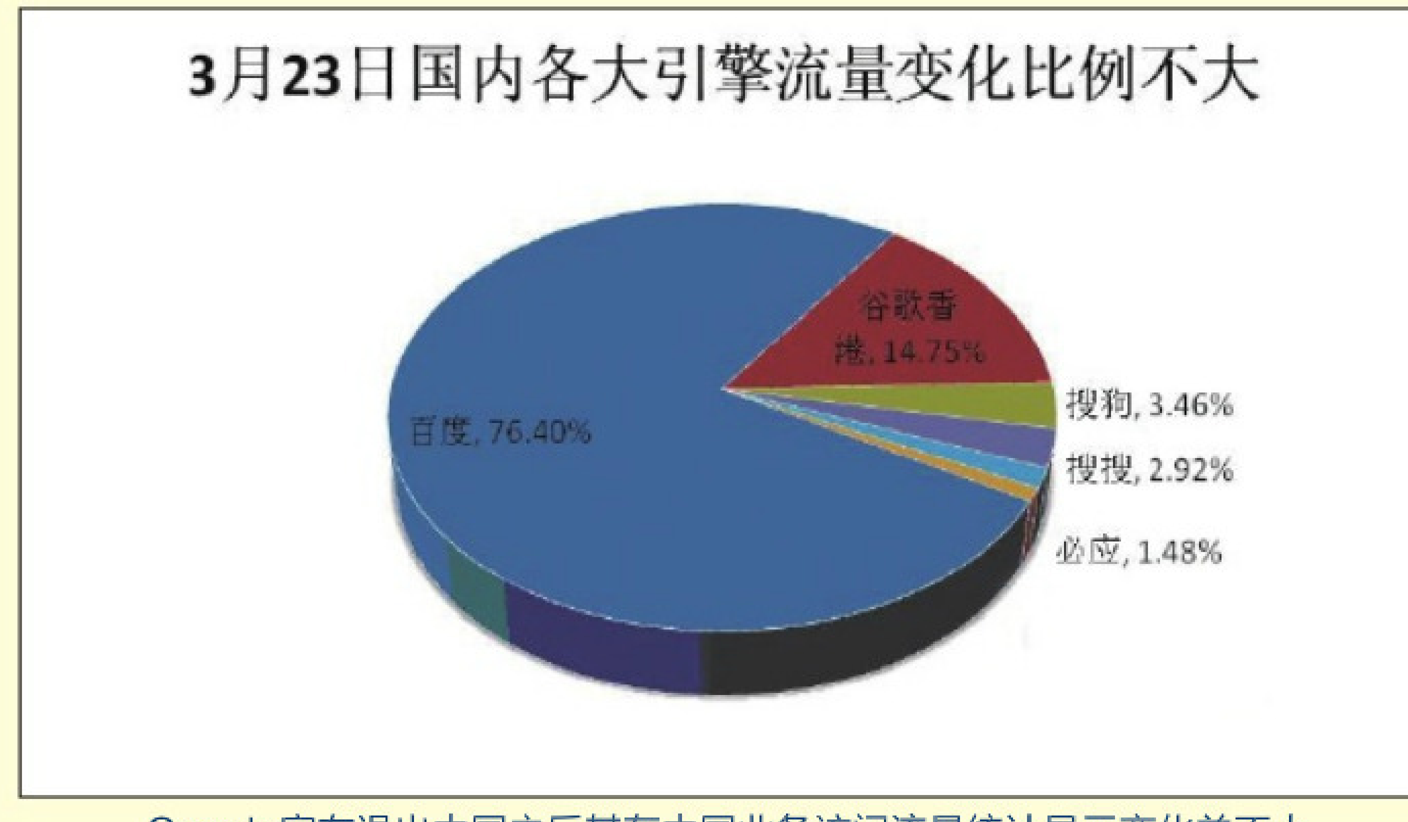
如果抛开谷歌自身对自己的评价不谈，我们可以看到无论是中美双方政府，同行企业，普通用户……对于谷歌的行为也都表现出了一定质疑。国务院新闻办公室网络局对于谷歌行为的回答是“外国公司在中国经营必须遵守中国法律。谷歌公司违背进入中国市场时做出的书面承诺，停止对搜索服务进行过滤，并就黑客攻击影射和指责中国，这是完全错误的。在谷歌公司一再请求下，为当面听取其真实想法，体现中方诚意，今年1月29日、2月25日中国政府有关部门负责人先后两次与谷歌公司负责人接谈，就其提出的问题作了耐心细致的解释，强调外国公司在中国经营应当遵守中国法律，如谷歌公司愿遵守中国法律，我们依然欢迎谷歌公司在中国经营和发展。如谷歌公司执意将谷歌中国网站的搜索服务撤走，那是谷歌公司自己的事情，但必须按照中国法律和国际惯例，负责任地做好有关善后工作。”

而美国白宫国家安全委员会发言人汉默尔对于谷歌退出事件的反应是“中美关系已经成熟到足以承受两国因谷歌事件而产生的分歧”。汉默尔在一份声明中，对谷歌未能与中国政府妥善解决争议感到遗憾。但他同时表示，中美关系“已经成熟到足以承受彼此之间的分歧”，而美国在扩大与中国有共同利益方面的合作时，也能够“主动地、坦率地”应对不同的意见。言外之意，这是一个商业公司在商业指导原则上对于中国环境的反应，与美国政府无关。（题外话：在好莱坞电影中我们也经常可以看到类似的告知“你所做的一切一旦被发现将不会得到承认与美国政府有关”）

两国政府对于谷歌的行为都表示出了足够的宽容，而业界同行的反应则各异。本刊记者试图了解百度和微软中国对于谷歌此举的看法。不过正如我们所能想像的那样，两家企业都以“话题太敏感，我们不发表意见”的回复婉拒。与谷歌没有竞争关系的马云则公开表示“谷歌此举不甚明智，放弃中国市场能解决问题么？”点出了谷歌撤退的核心失误所在。其他国内互联网企业如腾讯、新浪也公开表示对谷歌此举的不理解。本刊记者试图通过第三方监测平台了解市场用户对于谷歌行为的反应，为此联系了国内著名第三方数据统计分析服务商CNZZ，随后他们向记者发来了“谷歌退出中国事件”之后的监测流量变化以及他们对此事的看法。

谷歌退出，理由牵强

Google公司正式宣布将中国大陆的搜索业务转移到香港服务器实现，这对中国的搜索市场的未来发展将产生巨大影响，不过由于目前Google在香港的服务器依然能够正常的访问，国内各大搜索引擎流量份额比例变化并不大，根据CNZZ的统计数据显示，截至至3月24日，中国大陆地区网民通过baidu.com和google.com.hk进行搜索的访问比



Google宣布退出中国之后其在中国业务访问流量统计显示变化并不大

例分别稳定在76%和14%左右。与一年内的监测情况相比变化不大。

Google为目前世界上最成功的搜索引擎，在其12年的成长历程中，为互联网的发展做出了不可磨灭的贡献，其曾经坚持的“不作恶”的信条也得到了很多人的敬佩。然而在Google公司成长为最大的互联网公司后，原本的理想主义逐渐变为自大的宣传口号，过分强调其价值观的输出而不顾及对当地文化的适应，使得其在商业运营上遇到了很多问题。而此次宣布退出中国的理由也并不具有足够充分的说服力。首先，Google认为其遭到了来自中国的网络攻击，因此要退出中国，抛开这一指控的真实性与否不谈，公众都知道美国是世界上黑客数量最多、水平最高的国家，显然Google遭到来自美国攻击的次数更多，威胁也更大，但Google并没有为此与美国政府谈判，或者干脆直接宣布退出美国市场。其次，Google声称为了保护用户隐私而退出中国，但与此同时Google又在2009年末宣布与美国国家安全局合作，审查可能被美国国家安全局认定为妨害国家安全人物的通信内容，其依据是美国国会于2001年通过的《爱国者法案》（具体内容请参见注释）。既然Google可以根据美国法律在美国作出相应的服务变更，那么在中国根据中国的法律作出相应的服务变更也是同样合理的，不应成为讨价还价的筹码。最后，Google宣称其不愿继续遵守与中国政府达成的对网络信息进行自行审查协议，最终作出退出中国的决定，这个理由同样站不住脚，任何一个国家都对互联网上的信息都有审查制度，在一向宣扬“自由、民主”的欧洲地区，对于互联网信息的审查限制同样严格，而Google却愿意遵守这些审查制度。相反在中国和澳大利亚，Google却对当地政府的互联网内容审查行为表示反对意见，这并不合理。

所以从各方面来判断，Google公司宣布退出中国并在这一过程中的具体做法并不妥当。更何况，香港也是中国领土的一部分，转移到香港，也并没有离开中国。

如果说上面所提及的问题还在于跨国大企业所常见的业务处理机制和效率的范畴，以及对当地文化的不适应。那么引爆谷歌退出中国的导火索，则体现在作为互联网信息流通的引导平台，谷歌对于自身定位的不清晰。此次谷歌退出中国市场的理由在于“无法再容忍中国的网络内容过滤审查规定”，抛开它所指责的规定是否合理不谈，但作为现代法律机制规则下的商业企业，谷歌首先应该做的事情是通过公开与合法的渠道与相关政府部门进行沟通，例如依据《行政诉讼法》在中国的法院提出上诉。虽然结果如何不能肯定，但这是法制社会下的行事规则。如今这种简单的“不能忍所以不玩了”的做法与其说是在解决问题，不如说是在赌气要挟，而一个商业公司与主权国家政府进行这种形式的博弈，结果是不用做任何其他想像的。如今没有哪一个国家会因为大企业有如此做法而就此修改法律迁就。2006年美国政府电脑采购案因ThinkPad电脑为中国企业联想所有而将其排除在外的时候，联想公司也只是通过法律途径上诉，并在败诉之后就此了结。也许是联想的规模还不够大，但即使联想够庞大，也不会就此直接公开提出要美国政府修改法律，否则就退出美国。谷歌如今的做法，基本断绝了它谈判成功的可能性，因此最终宣布退出也是在众人意料之中的事情。只是整个事情的过程和结果，更像一出精心筹划的炒作，而不是商业运营的意外结局。须知，2010年1月7日美国国务卿希拉里·克林顿在白宫宴请了美国科技业界的重量级人物，包括谷歌全球的的首席执行官埃里克·施密特、Twitter联合创始人Jack Dorsey、微软首席研究与战略官Raig Mundie以及思科市场总监Susan Bostron等人，在晚宴上希拉里提出了几项议题，要求这些企业在推进互联网信息全球自由化上“作出更多实质性的努力”，随后就发生了谷歌退出中国风波。尽管谁也不愿意往政治博弈上联想，但这还真的不能不让人产生联想。谷歌的道德洁癖到底有多少政治色彩的成分？

名词解释：爱国者法案

美国爱国者法案（USA PATRIOT Act）， 2001年10月26日由美国总统乔治·沃克·布什签署颁布的国会法案（Act of Congress）。正式的名称为“Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001”，中文意义为“使用适当之手段来阻止或避免恐怖主义以团结并强化美国的法律”，取英文原名的首字缩写成为“USA PATRIOT Act”，而“patriot”也是英语中“爱国者”之意。这个法案以防止恐怖主义的目的扩张了美国警察机关的权限。根据法案的内容，警察机关有权搜索电话、电子邮件通讯、医疗、财务和其他种类的记录；减少对于美国本土外国情报单位的限制；扩张美国财政部长的权限以控制、管理金融方面的流通活动，特别是针对与外国人士或政治体有关的金融活动；并加强警察和移民管理单位对于居留、驱逐被怀疑与恐怖主义有关的外籍人士的权力。这个法案也延伸了恐怖主义的定义，包括国内恐怖主义，扩大了警察机关可管理的活动范围。在民权主义者看来，《美国爱国者法案》是对民主自由的直接伤害。媒体广泛披露了一些案件，在这些案件中，斗志昂扬的警察对一些个人和组织造成了伤害。在伊拉克和阿富汗的冲突相当程度上使人们担心恐怖分子还会再度袭击美国本土。在很多美国人看来，这种担心助长了政府对国土安全问题的本能反应。《美国爱国者法案》的铁杆支持者则认为，应当采取一切必要的措施

保护美国公民不受他们所说的穆斯林激进分子的威胁。如果这意味着放弃公民自由，允许普遍的秘密调查，也应当接受下来。多数美国人处于争论双方的中间地带，他们认为在动荡的世界加强国土安全确有必要，但所采取的措施必须适当，要以美国的立国之本为基础。至今这一法案在美国还处于不断的争议中。

尾声 后Google时代

从目前情况来看，Google退出中国市场的行动再无转圜的余地，那么没有中国的谷歌，和没有谷歌的中国会变成什么样，这是在谷歌宣布撤出之后，矛盾双方所必须面对的问题。但在可遇见的未来一段时间，这一事件对于双方的影响显然都不算大问题。

撤出中国对于Google来说影响并不太大，2008年，Google在中国收入为2.1亿美元，百度为4.688亿美元，2008年Google全球收入为218亿美元，Google中国收入不及Google全球收入的百分之一，因此，即使Google完全退出中国市场，对其自身的营收也几乎没有任何影响。Google撤出中国最坏的结果，无非就是回到2006年之前Google进入中国之前的状态，大家依旧可以使用Google.com的中文界面进行搜索，而Google很多热门产品，如Gmail、Google Earth、Picasa、Google Reader等都是独立运作，不会受到影响，YouTube、Blogger等项目则在退出之前也没有在中国开通服务，因此受到影响最大的将是Google在2006年之后在中国发展的项目，如谷歌音乐、问答、来吧、热榜、谷歌拼音输入法、265网站导航等项目。这些项目虽然不盈利，但可以带来流量和用户，增加Google在中国的市场份额，如果将其停止运营，虽无大碍，但也很可惜，特别是谷歌拼音输入法和谷歌音乐搜索是两个前景很不错的项目，因此很多网民都对此表示惋惜。



国外讽刺Google野心的漫画，显然对于Google在国外也并不是一面倒的认同

而没有了Google的中国，也不会出现什么不利的变化，从业务内容上来看，中国搜索引擎市场原先是百度和Google的天下，Google退出后，其市场份额可能会慢慢下降。虽然无可否认的是，在很多领域，如技术、商务、外贸等，Google搜索都是难以替代的，百度虽然在娱乐搜索上领先，但在短时间内依然无法在专业领域超越Google，而其他国内竞争对手如腾讯等可能会慢慢蚕食百度在娱乐方面的搜索市场。但中国互联网市场强大的适应能力和市场潜力，使得这片空白在Google退出之后一定会有足够的后来者补充上来。在这一问题上我们已经太多的前例，美国有Facebook，中国就有开心网；美国有YouTube，中国就会有土豆、优酷、酷6网……在这种情况下，Google的离去，短期来说对中国互联网行业来说并不是一件好事，但长期来说，却是一个机会的所在。P

附录：谷歌中国大事记

2000年9月12日，谷歌开发其主站Google.com的中文界面。

2002年，Google.com在中国境内短暂无法使用，疑与其在中国竞争对手有关。

2005年7月19日，微软前高管李开复加盟谷歌主管中国业务，微软以不正当竞争为由起诉谷歌，双方当年12月庭外和解。

2006年1月26日，谷歌推出中国搜索引擎Google.cn，根据中国法规对其搜索结果实施审查，谷歌称做出妥协的目的是在遵守中国法规的同时，为中国发展“做出有意义的积极贡献。”

2006年2月，Google在中国没有ICP牌照、涉嫌非法经营。

2006年4月12日，Google全球CEO在北京宣布Google的中文名字为“谷歌”，Google正式进入中国。

2007年4月4日，谷歌中国实验室推出新产品谷歌拼音输入法，但随后和搜狐同类产品搜狗拼音输入法产生争端。

2008年8月5日，谷歌推出在中国免费音乐下载服务，与市场占有率领先的竞争对手百度抗衡。

2009年5月，谷歌旗下视频网站Youtube.com在中国无法登陆，持续至今。

2009年5月，谷歌旗下博客托管网站Blogger.com在中国无法登陆，持续至今。

2009年6月18日，谷歌被指责在互联网上传播淫秽内容，此前一天，Google.com，Gmail和其他谷歌在线服务一度无法使用。

2009年9月4日，李开复从谷歌中国辞职，创办自己的风险投资公司，谷歌委任刘允接管李开复的商业和运营职责。

2009年10月，一些中国作家与行业组织指责谷歌数字图书馆收录其作品为侵权行为，并表示可能起诉谷歌。

2010年1月13日，谷歌宣布不再接受对其中国搜索引擎的审查，有可能撤出中国市场。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

只与陌生人聊天

——第四代网络聊天服务Chatroulette

■贵州 冰河洗剑

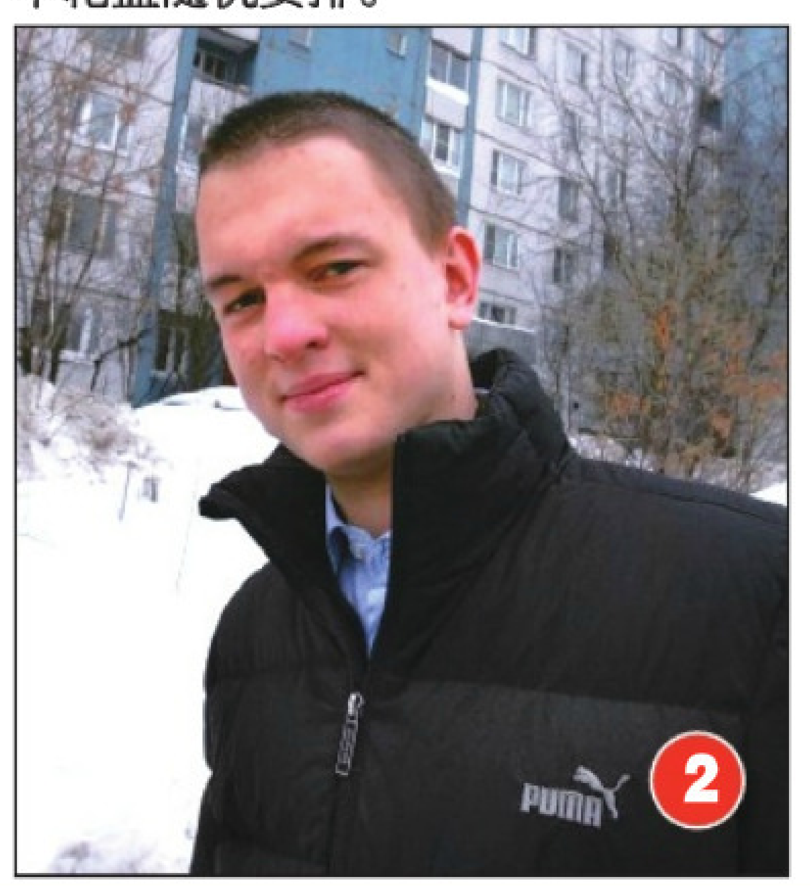
互联网上总是不乏各种奇迹的出现，一个独特的创意点子就可能让一个草根走红网络，甚至带来惊人的财富。

2010年3月初，一个名为Chatroulette的聊天网站（www.chatroulette.com）在短短的时间内走红全世界网络，获得4000万美元的投资，年仅17岁的网站创建者因此而成为互联网世界的红人。有人将Chatroulette视为第四代聊天网站，有人将它视为一个有趣的游戏，也有人将它斥之为垃圾，更有人宣称这个网站是变态者的集聚地。其实，更多的人关注Chatroulette不过是因为寂寞，想与陌生人聊天而已。

一、逃学少年三天建网站，吸引千万风险投资

“Roulette”是赌场或电视节目上常常看到的“轮盘”（图1），Chatroulette网站提供的聊天服务正如其名，有点像“轮盘游戏”的Chat聊天室，可以和来自全球各地的陌生人进行视频对话，而聊天对象则由计算机这个轮盘随机安排。





1.Chatroulette诞生于找点乐子

2009年11月，俄罗斯一位爱逃学的17岁少年安德里·特诺夫斯基（Andrey Ternovskiy）（图2），厌倦了Skype、Facebook的聊天交流方式，他想要找点儿新的乐子。

于是特诺夫斯基花了3天时间创建了Chatroulette，Chatroulette提供的服务十分简单，它为电脑带有摄像头的用户随机配对，随意让一个用户与从未谋面的陌生人进行视频对话。

因为独特的创意，虽然Chatroulette未在任何地方进行过广告宣传，但用户却在不断增加。起初使用Chatroulette的都是特诺夫斯基的朋友，随后陌生人很快开始出现在Chatroulette里，他们来自世界各地。

2009年12月初，Chatroulette已经有500名用户，并且用户开始呈现爆炸式增长，从美国到韩国，从开普敦到柏林，来自世界各地的网友出现

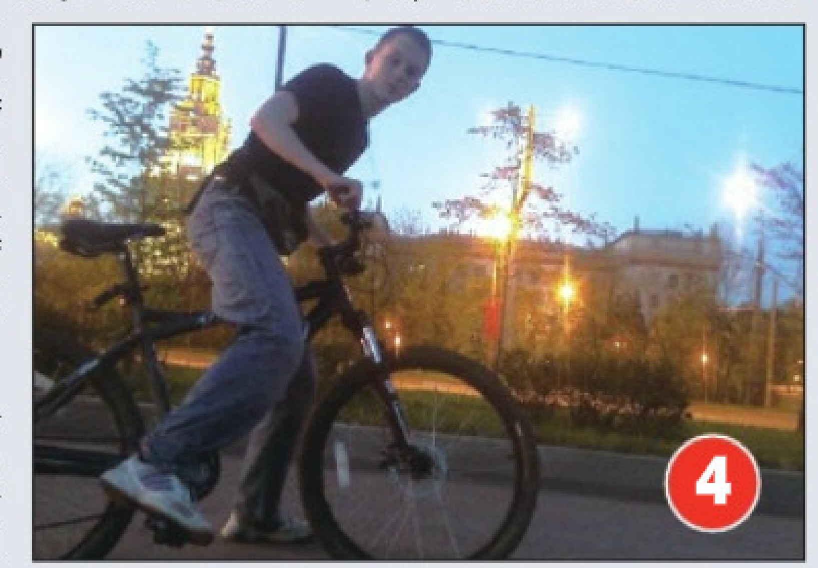
在“聊天轮盘”中。2010年1月，Chatroulette的用户骤增至5万，到了2010年3月，Chatroulette每天的访问量达到了150万人次，在Alexa中排名1978位（图3）。



特诺夫斯基，一个爱逃学的“坏”孩子

Chatroulette的创建者，17岁的俄罗斯少年特诺夫斯基，可能并不是一个传统意义上的好学生，而是一个不听话的“坏”孩子（图4）。

特诺夫斯基经常爱逃课，并且沉迷于网络。在这个黑客文化非常流行的国家里，与许多俄罗斯年轻人一样，特诺夫斯基崇拜“世界头号电脑黑客”的凯文·米特尼克。8岁时，特诺夫斯基就开始浏览黑客网站，15岁时，他入侵了莫斯科学校的电脑系统，成功取得了考试的相关文件。



特诺夫斯基几乎很少去学校，因为他觉得学校很无趣，他所有关于电脑和网络的技术都是从网上学来的。灵感突至，编写这个轮盘式随机聊天的Chatroulette网站程序时，特诺夫斯基充满激情地工作，完成整个网站只花了仅仅三天的时间。而当Chatroulette大红大紫时，他却面临着缺课过多要被开除的险境。

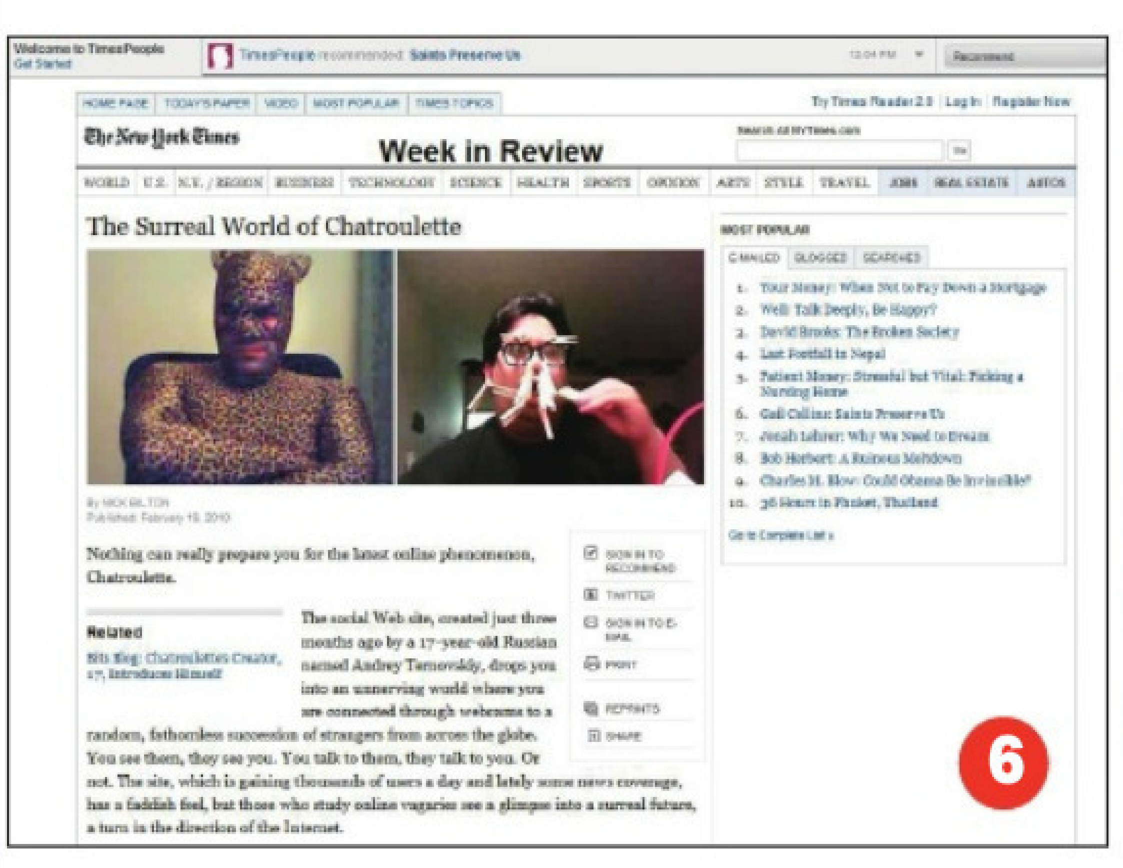
2.Chatroulette走红网络

2010年1月时，美国ABC电视台的“早安美国”栏目在一期特别节目对Chatroulette网站进行了详尽的解析（http://www.thedailyshow.com/watch/thu-march-4-2010/tech-talch---chatroulette），CNN播出了关于特诺夫斯基的节目，许多电视台和网络媒体也纷纷推出了关于Chatroulette网站的报导视频（图5）。



与《财富》和《商业周刊》齐名的美国最具影响力的商业杂志之一《Fast Company》，以《ChatRoulette引发美国与俄罗斯之间的下一场网络战争（ChatRoulette Sparks "Next" Proxy War Between the U.S. and Russia）》为题（http://www.fastcompany.com/1575541/chatroulette-sparks-a-new-proxy-war-between-the-us-and-russia），介绍了风靡世界的Chatroulette及其创建者特诺夫斯基。

同时《纽约时报》的一篇文章（http://www.nytimes.com/2010/02/21/weekinreview/21bilton.html）也对其进行了详细的报道（图6），《纽约时报》还对特诺夫斯基进行了邮件采访。特诺夫斯基在一天之中就收到了近百封要求采访的电子邮件，这名17岁的俄罗斯少年一夜之间成为了全球IT界的名人。





3.从1万美元到4000万美元

特诺夫斯基的父母给了他1万美元作为投资，他用来买了一台小型服务器，为Chatroulette提供运转服务。然而现在Chatroulette网站的估值在1300万到4000万美元之间。

目前，美国硅谷有200多家投资公司与特诺夫斯基接洽，著名的网络电话公司Skype、网络巨头Google及其俄罗斯竞争对手Yandex也纷纷找上特诺夫斯基，希望能投资Chatroulette网站。

美国知名风险投资家、风险投资公司合广投资(Union Square Ventures)合伙人弗雷德·威尔森（Fred Wilson），在自己的博客中发表文章（http://www.avc.com/a_vc/2010/02/some-interesting-facts-about-chatroulette.html）表示，他将“与特诺夫斯基接触，并邀请他前来参观纽约市”。同时拥有投资机构DST的被称为俄罗斯“网络沙皇”的尤里·米尔纳（Yuri Milner）也在与特诺夫斯基商谈进行合作。

米尔纳是社交网站Facebook的唯一一名非美国籍的主要股东（图7），他在2009年以2亿美元购买了Facebook的2%的股权。Yuri Milner还投资其他的网站，包括mail.ru，vkontake.ru，astrum Online Entertainment等（下页图8），他目前的个人资产估价约为6.8亿美元。米尔纳想要购买“聊天轮盘”10%的股份。



特诺夫斯基现在所面临的难题就是，自己的网站值多少钱，到底应该选择俄罗斯还是美国的投资。

二、Chatroulette，是聊天也是游戏

Chatroulette到底是一个什么样的网站，会吸引如此众多的目光？

Chatroulette这个聊天轮盘主要的功能，就是让拥有网络摄像头的网友可以随机地进行网络聊天或视频聊天。它的玩法很简单，用户按照页面上的指示，就可以与随机选取的来自全球各地的陌生人视频聊天交谈，在聊天过程中，双方随时都可以换人寻找下一个感兴趣的聊天对象。

1.对面是帅哥美女，还是变态？

使用最新的浏览器访问Chatroulette网站，进入Chatroulette网站后，首先会弹出Adobe Flash Player插件设置对话框（图9）。询问是否允许Adobe Flash Player插件使用摄像头和麦克风，点击允许按钮即可。



完成后系统会自动建立一个视频聊天连接，在页面中可以看到两个聊天视频窗口（图10），上面一个是对方视频，下面一个是自己的视频。在右边窗口中显示Connected，表示当前正在连接状态中。可在其中输入文字进行聊天，也可以直接语音聊天。



如果视频连接断线，在右边窗口中会出现“our partner disconnected. Press "Next" to find a new person!”，如果不想与现在的人视频了，可以点击Next按钮，会开始建立一个新的随机视频聊天连接。在聊天窗口下方，有几个选项，勾选“Auto start”，将会在断开聊天连接后，自动建立一个新的连接；“Clean chatlog”会自动清除上一次聊天的记录信息；“Chat sounds”表示支持语音聊天。

Chatroulette的聊天对象是随机的，可能是来自全世界各地的网友（图11）。例如我看到了一对美国的兄弟，几个长头发的美国青年正在聚会，一个俄罗斯性感美女，还有一个赤裸上身胸前长有长毛的蒙面侠。在Chatroulette里面可以看到全世界有趣的或者千奇百怪的人，就像在地球上跑了一圈。

另外，要想聊天交流而不仅仅是摄像头看一眼就被对方Pass掉的话，最好会英语并且开启你的摄像头。当然用中文，也可以不断建立新的视频连接，看到各种各样有趣的人，说不定还会碰到国内的网友。

2.Chatroulette也像是一个游戏

目前在所有聊天服务或IM软件中，都是由人们自己来选择想和谁聊，永远知道电脑的另一端是谁，也知道接下来要和谁聊天，这难免会让人觉得厌倦。但是Chatroulette的出现彻底颠覆了这一切，抛开一切国籍、阶层、年龄、政治、种族、宗教、信仰等因素，没人知道另一端的摄像头前会出现一个什么样的人。

有许多网友仅仅是乐此不疲地建立视频连接，看看摄像头前出现的是什么人，然后断线，再继续下一个新的连接。Chatroulette变得更像一个有趣的视频游戏了。

如果在Chatroulette上看到摄像头的另一端有一位蒙面男子，不用太过惊奇（图12），看到被恐怖组织劫持的人质正在求救，也不必太过惊恐（图13）。在Chatroulette上每一次聊天都像是一次“冒险旅游”，而“惊奇”正是它吸引人的力量。

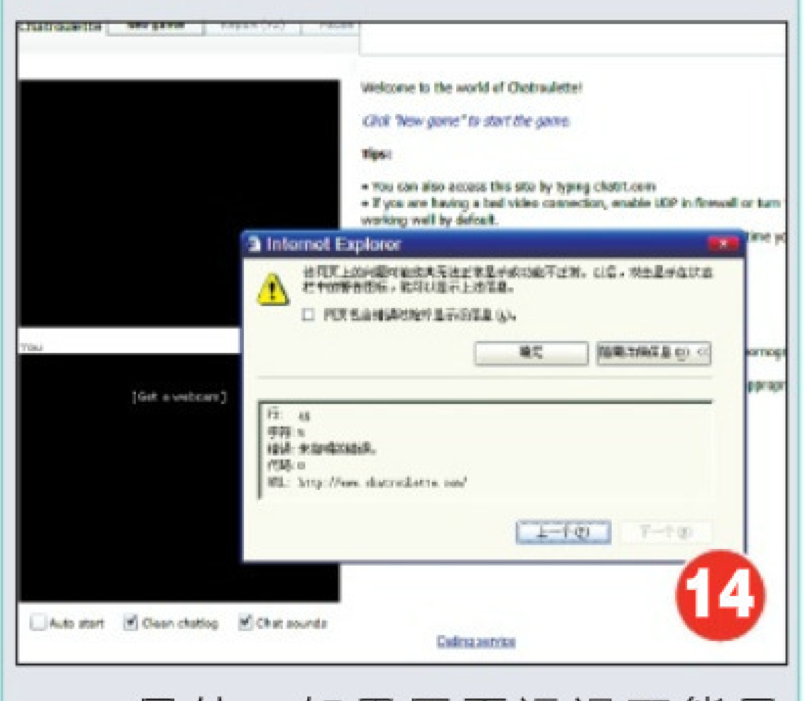




正如特诺夫斯基所言，“每个人都能在上面发现新用途，有些人认为这是一个游戏，一些人则把它看作全新的未知世界来探索，还有人认为这是个婚恋服务网站。”

Chatroulette连接中的小问题

需要注意的是，可使用IE7、Firefox、Opera等浏览器访问Chatroulette网站，Firefox、Opera的兼容性比较好些。Chatroulette不支持IE6浏览器，使用IE6的话会出现页面错误，无法建立聊天，也无法显示文字聊天窗口（图14）。



另外，如果网页迟迟不能显示视频，无法建立连接的话，要确

认关闭了防火墙，或者打开了访问Chatroulette网页的浏览器端口。

每次打开Chatroulette都要询问是否允许Adobe Flash Player插件访问摄像头和麦克风，可以在视频聊天窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开Adobe Flash Player插件设置对话框。在“保密性”设置页中，设置允许访问摄像头和麦克风，并勾选“记住”（图15），下次就不会弹出询问框了。



三、风靡世界，Chatroulette轮盘游戏的价值何在

中国日报特稿部的记者在其个人专栏中指出，Chatroulette.com这种新的聊天模式之所以风靡世界，是因为满足了大多数人的窥癖心理。但其实这种说法并不完全。

确实有不少人是在渴望着摄像头前出现一些美女帅哥，或者一些浮想联翩的画面。不过如果Chatroulette仅仅是窥癖病患者的集聚地的话，诸多的网络巨头也不会如此重视该网站，并欲展开合作投资。Chatroulette所带来的价值和意义是极为重大深远的。

1.Chatroulette开创新聊天方式

有人这样评价Chatroulette：“互联网聊天可分为四个阶段，MySpace的时代相当于中学阶段；使用Facebook可以算是大学新鲜人；接下来最受追捧的当属可以迅速用简短文字播报动态和想法的Twitter。不过，现在互联网世界又萌生了新的创造，这就是Chatroulette.com。”

从MySpace到Facebook、Twitter，Chatroulette可以看作是第四代聊天方式。MySpace是社区交友，而Facebook可看作“六度空间理论”方式的交友，Twitter则好像是一个面对整个世界的小喇叭或者是个人电台。Chatroulette带来的是一种全新的，随机性的，有无限可能的交友方式，在Chatroulette中，你永远不可预知下一个聊天对象是什么样的，你可能结识到任何你意想不到网友。

同样的，Chatroulette也与传统的IM聊天工具有着截然不同之处。QQ、MSN之类的软件只能与添加的好友进行视频聊天，缺乏一种新鲜感和神秘感，而Chatroulette则可以与任意的陌生人视频聊天。

Chatroulette与普通的网站聊天室也是截然不同的，虽然也有许多普通网页聊天室支持视频聊天，但是用户都必须频繁加入或退出聊天室，才能与不同的人聊天。Chatroulette无需进入聊天室，只要按下左上角的开始按键，一个由网站系统随机配对从未谋面的陌生人，就会出现在眼前。你可能碰到中国人，也可能碰到美国人，俄罗斯人或者全世界任何地方的人，这种随机式的聊天所带来的神秘感更加吸引人。

2.让人诟病的“不良画面”

在Chatroulette上可能碰到任何奇怪的人，可能会招来一些奇怪的人或是裸露癖患者，不乏有动辄在镜头前脱光衣服或做出猥亵动作的人，这些行为为Chatroulette带来了潜在的法律上的风险。

有人认为Chatroulette是充斥色情的污秽之地，是暴露狂和窥淫癖者的温床。不过正如对Chatroulette颇感兴趣的美国资本家弗雷德·威尔森所说，“Chatroulette确实有不少变态、性暗示的地方，但这只是它一小部分。”而特诺夫斯基表示，这就像是在一个大城市的街道上一样，人们会遭遇各种陌生的面孔。特诺夫斯基也对这些人所做的“不好的事”感到不快，他每天都在Chatroulette上清理不少这样的“怪胎和笨蛋”。

另外，特诺夫斯基已经开始采取了一些解决这些问题的办法。在Chatroulette引入了举报机制，同时被其他三个用户举报就会被禁止使用聊天系统。举报的方法很简单，在聊天过程中点击页面上的“Report”按钮就可以了（图16）。

Chatroulette　Next (F9)　Report (F2)　Pause (F8)
Partner
16
> Connected

美女编辑关于Chatroulette上色情内容的调查

针对在Chatroulette网站上充斥着不少色情内容，美国《旧金山周刊》SFWeekly的女编辑Alexia Tsotsis对Chatroulette进行了一次调查体验，并发表了一篇名为《Oh,The Humanity: My Chatroulette Experience（这就是人性，我的Chatroulette体验）》相关的调查报导（http://techcrunch.com/2010/02/15/oh-the-humanity-my-chatroulette-experience/）。

在体验过程中，Alexia进行了45次NEXT视频连线，她遭遇了5个暴露狂，碰到了两个不与同性聊天的女人，还碰到了一个言语猥亵的人（图17）。Alexia担心Chatroulette有向着色情视频聊天网站方向发展的趋势。

此外，对于Chatroulette也有不少争议。有一些人认为Chatroulette聊天没有什么实质性的内容，只是互相说一句“嗨”、“你好吗”就迅速切换到下一个聊天对象了，在Chatroulette上肤浅闲聊只是为浪费时间提供了一种新的方式。



3.Chatroulette网络社交创新动力

Chatroulette网站吸引了许多网络巨头和投资公司的目光，其实投资者们对特诺夫斯基本人的兴趣更大，因为这个年轻人有着与众不同的创新点子。Chatroulette之所以成功，是因为其独特的聊天创意，很可能成为网络社交服务类网站的创新动力。

从Chatroulette的网站页面，就可以看到这个聊天服务简单到什么都不需要做。不需要注册用户名设置密码，也不需要复杂的搜索添加好友，Chatroulette让用户只要用鼠标轻轻点击三次，就可以结识到一个新的朋友。在设置自动连接后，Chatroulette甚至就像变成了一个观看各种千奇百怪的万花筒，永远不会对聊天的对象感到厌倦。简单、新鲜、刺激，这就

是Chatroulette的独特之处。

美国方面的投资代表威尔森是这样评价Chatroulette的：“网络是如此广阔的世界，全球有逾10亿人在其中，Chatroulette就像是快速浏览这个网络的途径，认识不同的人、和他们聊天。”而俄罗斯网络沙皇米尔纳则认为，自己公司所拥有的电子邮件和社交网站服务会被70%的俄语网页所使用，而Chatroulette则可能成为其中最吸引人的一部分。

当然，许多用户也希望Chatroulette再作一些新的改变，比如可以添加朋友，可以加入朋友的聊天等，但是Chatroulette独特的聊天轮盘功能是必须永远保留的。

此外，Chatroulette独特的聊天轮盘模式，可以在许多网络服务中得到有趣的应用，例如可以进行语言学习，可以选择所使用的语言类型，通过聊天轮盘随机配对，成为有趣的真人一对一互助语言学习平台。

四、山寨版与中文版Chatroulette

Chatroulette在网络走红，在国内玩Chatroulette的人也非常多，自然很快就出现了许多山寨版的Chatroulette类网站。例如在网上有一个自称“中文版Chatroulette随机视频”（www.520500.com）的站点，只不过是做了一个中文框架内嵌Chatroulette网站，在Chatroulette网站基础上加了一些中文说明信息框架（图18）。

与520500.com相似的山寨网站还不少，都是想借着Chatroulette的红火而出名。这类山寨Chatroulette网站毫无技术性可言，甚至连抄袭都算不上。不过除了纯框架类的山寨外，其实国内也还是有不少真正中文版的Chatroulette。

1.可添加好友的Vdchat随机视频

Vdchat随机视频网站（www.vdchat.com）就是一个中文的Chatroulette，从页面到功能上与Chatroulette都完全相同（图19），不过也稍加了一些新功能。



进入网站后，点击“速配”按钮，就可以随机与其它在线用户建立视频聊天连线。Vdchat也提供了自动聊天、举报等Chatroulette功能，此外在页面右侧提供了一个在线列表，显示当前在线用户数量与用户名。在Vdchat中，可将聊天对象添加为好友，并可查看到最近的联系人。

2.可与指定好友连线的Videoshehe

“videoshehe视频你我他”（videoshehe.appspot.com）也是一个中文版Chatroulette网站。

这个网站从界面和功能也与Chatroulette差不多，但页面设计看起来漂亮得多。点击页面中的“开始玩”按钮，允许Adobe Flash Player插件访问摄像头和麦克风后，即可自动建立随机视频聊天连线。在聊天窗口下方可以进行硬件设置，并可设置视频画面与音频效果传输质量（图20）。



比较Chatroulette，Videoshehe新增了一个“用户名指定聊天”功能，就是说Videoshehe不仅可以实现轮盘式随机聊天，而且还可以与指定的用户聊天。在页面左上方可以看到系统为分配的用户名，点击“拷贝”按钮，复制用户名将它发送给好友。好友将用户名粘贴入页面中的“对方用户名”处（图21），点击“呼叫”按钮，就可以实现与指定用户聊天了。



虽然中文版的Chatroulette从功能上完全模仿了Chatroulette，甚至还添加了一些新功能，特别是Videoshehe的页面漂亮，而且视频画面和速度都不错。但是Web2.0网站最重要的还是创意，此类第一个网站总是最出色的，而后的模仿网站如果没有太大的突破与强势宣传，就难以吸引太多用户。例如Vdchat网站的在线人数平常也就在数十人左右，而Videoshehe在笔者多次进行测试时，也仅有十余人在线。

五、与陌生人随机聊天，Chatroulette的前身

Chatroulette的轮盘聊天让人耳目一新，但却不绝无仅有，在Chatroulette之前就有Omegle，之后又有RandomDorm，都是属于轮盘式随机与陌生人聊天的网站，并且这些网站也非常出名。

1.“同陌生人聊天”，Omegle文字版随机聊天

Chatroulette在刚推出时，曾被认为是Omegle（omegle.com）的升级版。其实Chatroulette的轮盘式聊天创意正是来源于Omegle，两者同属于由系统配对的随机聊天网站服务，只不过Omegle是文字版随机聊天，而Chatroulette则支持视频。

Omegle是美国一个名叫Leif K-Brooks的年轻人开发的一款Web聊天产品，Omegle网站口号是“Talk to strangers”（与陌生人聊天），专门针对陌生人聊天交流。Omegle与众



不同之处在于，它能够随机的将两个彼此陌生的用户配对建立聊天连线交流。Omegle于2009年3月25日正式上线，不到一个月的时间，其Alexa排名已经闯进了前6000名（上页图22）。

同样天才的Omegle创办人

Omegle的创办人是18岁的美国少年Lief K-Brooks（图23），Lief K-Brooks因此而大红大紫，成为各商业公司与媒体记者的争先预约洽谈对象。

Lief K-Brooks居住在美国的一个小镇布拉特尔伯勒（Brattleboro, Vermont），在这里甚至买不到一些基础电脑配件。Lief K-Brooks痴迷于计算机编程，从最基本的VB到Haskell，他几乎学习过所有的编程语言。不过Lief K-Brooks最擅长的还是Python和O'caml，最讨厌的是PHP。



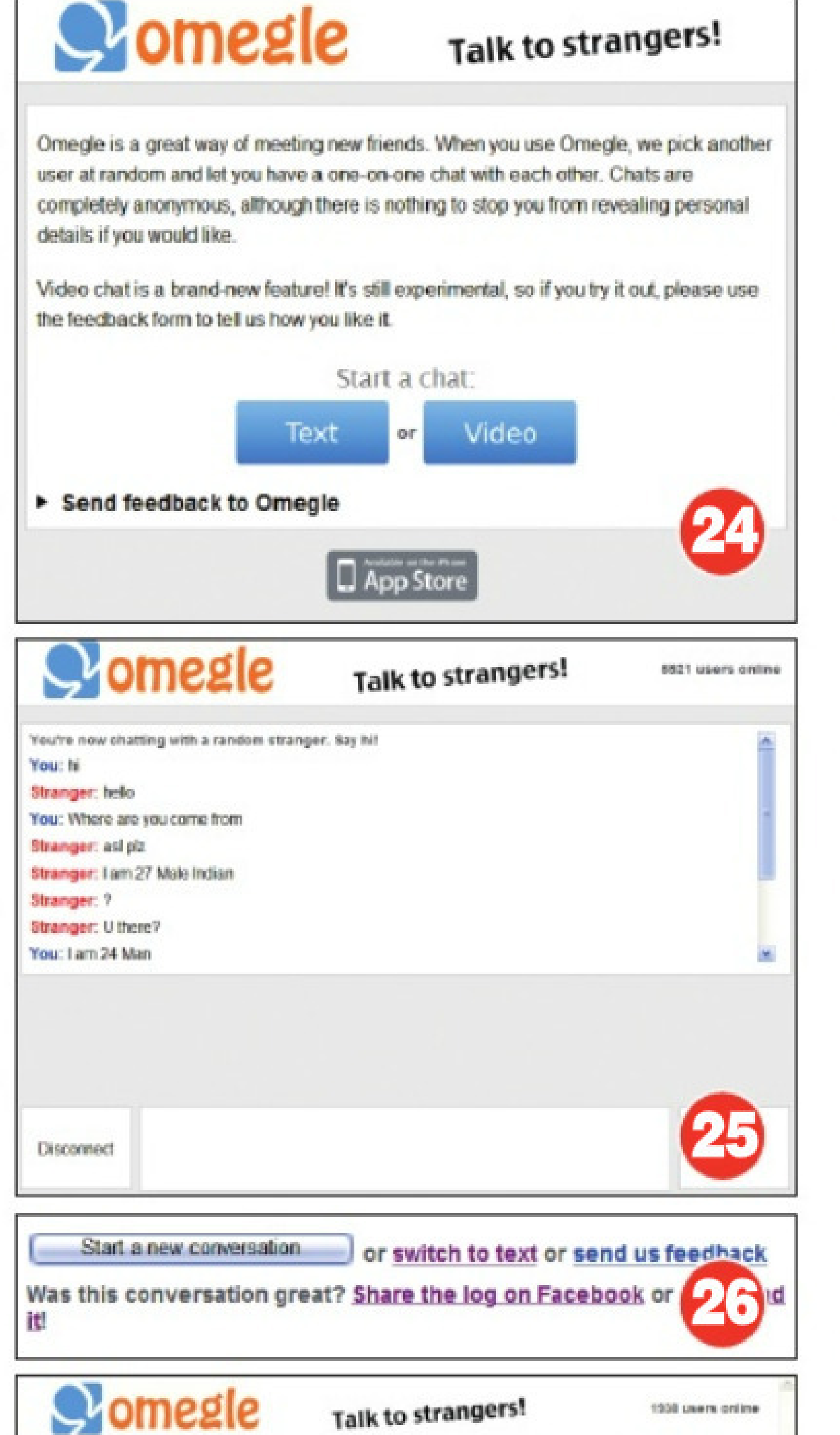
其实早在11岁时，Lief K-Brooks就显示了他在网络方面的天赋。2001年Lief K-Brooks创建了一个名为“e-critters”的网站。这个网站让画家可以把动物的图片上传、分享，然后其他人可以“虚拟认养”这些动物，这也是一个非常不错的创意。

Omegle在最初时只提供了文字版本，不过随着Chatroulette的走红，Omegle也开始提供视频版了。进入Omegle首页后，在“Start a chat”下方会显示文字版与视频版的入口链接按钮。Omegle会自动检测系统中是否有摄像头，如果没有摄像头，那么视频版的Video按钮是灰色的（图24）。

点击“Text”按钮，可以进入随机文字聊天，Omegle会随机抽选一个在线的用户配对成为聊天搭档，创建一个一对一的二人聊天室。在聊天界面下方输入对话，点击右下角的Send或者回车就可以发送对话了（图25）。

当聊天窗口中出现“Your conversational partner has disconnected”时，意味着对方退出聊天或掉线，可点击“Start a new conversation”和下一位陌生人聊天。Omegle提供了聊天记录保存功能，在断开连接后，点击“Download it”可以将聊天记录以网页的方式保存下来，另外也可以分享到Facebook中（图26）。

点击“Video”按钮，则可进入视频版的Omegle。同样首先会弹出Adobe Flash Player插件设置对话框，询问是否允许使用摄像头和麦克风，确认后Omegle会自动配对，随机的与其它任意一位在线网友建立视频聊天连接（图27）。聊天界面与Chatroulette差不多，只不过将视频窗口移到了页面的右侧。



Omegle的魅力与Chatroulette一样，同样是永远不知道下一个聊天的人是谁。对方的昵称为“Stranger（陌生人）”，在这里使用的是通用聊天语言是英语，会经常碰到老外，如果英文不好的话聊天将很难继续下去。

中文版Omegle陌生人聊天网站

Omegle走红后，出现了许多山寨版的类似网站，在国内也有许多中文版的Omegle。

陌路人（http://moluren.com.cn/）——整个网页的界面和功能设计完全抄袭了Omegle，很纯粹的中文版Omegle（图28）。

路过的（http://luguode.com/）——这个网站名称来源于一套很出名的QQ表情“路过的”，整个网站界面设计很有意思，而且正准备推出“寻呼台”和“电线杆”的新功能（图29）。

在乎网（http://zaihoo.com/）——网站外形酷似于Twitter，还推出了手机版的随机聊天功能。

此外，还有不少中文版Omegle网站，如“路过吖-LuguoA”、“聊一会儿”之类的，但是要么倒闭，要么在线人数极少，都难以获得成功。



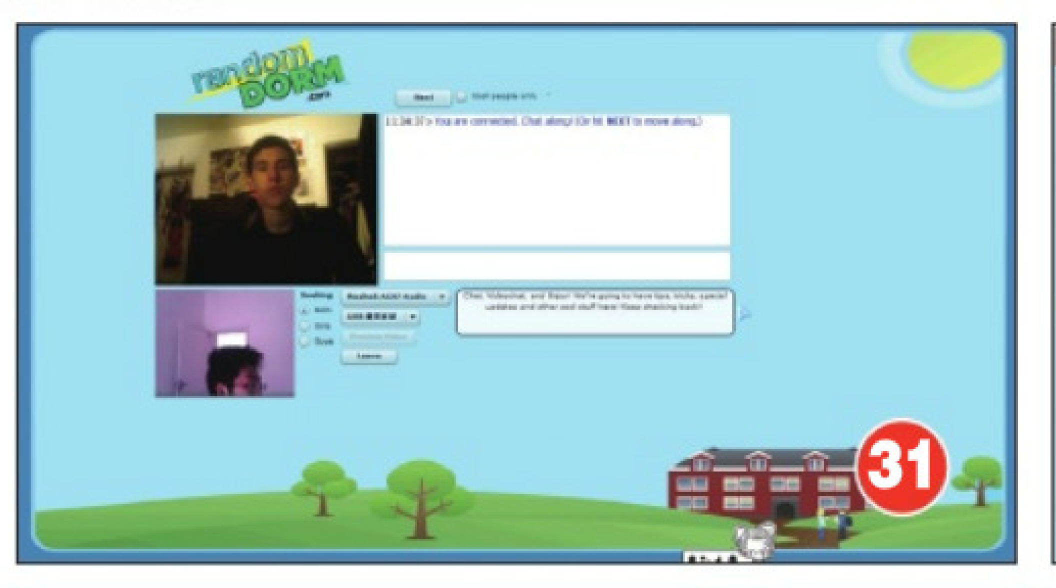
2.Chatroulette模仿者，针对大学生的随机聊天室RandomDorm

随着Chatroulette的走红，在国内有山寨版的Chatroulette，在国外也同样有许多山寨版。一些新的随机聊天网站也开始出名，这就是专门针对大学生的随机聊天室RandomDorm。RandomDorm目前的在线人数并不

是很多，不过也曾被《纽约日报》报导介绍（http://bits.blogs.nytimes.com/2010/03/18/randomdorm-chatroulette-for-the-college-set/），估计很快也会红火起来。

进入RandomDorm聊天时需要先进行注册（图30），也可以使用Facebook账号登录。登入页面后设置Adobe Flash Player插件访问摄像头与麦克风，系统自动随机与在线的陌生人建立视频聊天连接（图31）。

与Chatroulette稍有不同的是，在RandomDorm中可以设置随机配对聊天对象的性别。在页面中的Seeking选项中，可以选择Girls、Guys或Boths（图32）。选择上方的“Cool pepole only”，将只会与最热门的账号建立连线。





关于在Chatroulette与Omegle中遭遇突发事情的处理

Chatroulette与Omegle的随机聊天中难免会遇到形形色色的人，碰到许多奇怪的事，有必要了解一下某些突发特殊情况的处理手段。

1.遇到不该看的视频

在Chatroulette与Omegle的随机视频聊天中，遇到一些变态者展示一些不宜观看的镜头时，点击Next或按下F9，是最好的作法。当然，也可以点击Report或按下F2进行举报。

2.总是被人Next

不少人到Chatroulette和Omegle的随机视频聊天中，往往都是想看看新鲜，如果没有自己摄像头的话，是绝对会被对方Next的。不妨可以弄一个虚拟的摄像头，加一段帅哥或美女视频，那样就是你掌握Next别人的主动权了。

3.英语很烂怎么聊天

很多人想跟外国人聊天，但是英语很烂，不妨使用一些英文翻译软件或者在线的英文翻译工具。比如爱词霸在线翻译（fy.iciba.com），可以方便的翻译中文或英文语句（图33）。

4.“ASL PLZ”是什么意思

在Omegle聊天时，常常有许多人一上来就是“ASL PLZ”，什么意思呢？实际上这是Age Sex Location，Please的缩写，也就是问年龄性别所在地。

5.很多人一上来就发相同的一句话“Spring brother is true man”



在Omegle和Chatroulette上常常会碰到有人一上来就发这句话，如果看到这样的话，那么说明对方也是国内的网友。



其实“Spring brother is true man”是最早来自于Omegle的国内网友接头暗号。当时由于大量中国网民涌入Omegle，面对Omegle上泛滥的中国人，如何确认“自己人”？一些网友发明出了在Omegle上的接头暗号“Spring brother is true man（春哥纯爷们）”和“I' m from Chunge（我来自春哥）”，于是许多中国网友上了Omegle，就扔出一句“Spring brother is true man”（图34），然后看对方反应。据说由于那段时间一见面就说“Spring brother is true man”的人太多了，以至于许多国外用户都以为碰到了新型病毒，并纷纷回馈给网站，最后omegle真的把“Spring brother is true man”列为类似MSN的病毒而加以封锁……

Chatroulette与Omegle之类的陌生人随机聊天网站，也许只是寂寞无聊时的产物，但却极具创意价值。Chatroulette与Omegle的走红不仅为我们带来一种新的聊天娱乐方式，更重要的是也带来了一种启发。

与2005年曾经的百万格子一样，一个独特的创意就可以让一个看起来很简陋的网站具有难以想象的商业价值。互联网的发展需要的是创新，简单的模仿抄袭是无法获得成功的，只会为本已抢占先机的产品起到造势宣传的结果。众多的山寨版和中文版Web2.0产品早已证实了这一点。

其实Chatroulette与Omegle的独特随机陌生人聊天创意，完全可以融入现在的IM产品中。例如QQ之类的IM工具，除了添加好友聊天外，如果再添加一个类似的轮盘式随机陌生人聊天功能，那么相信会非常吸引用户。这样的功能性吸收，也绝对比单纯模仿抄袭的山寨中文版类网站生命力强得多，也能带来更大的商业价值。P

烟花三月下江南

——世博之旅网络自助行

■北京 Carol

“江南好，风景旧曾谙。日出江花红胜火，春来江水绿如蓝，能不忆江南。”唐朝大诗人白居易的这首《忆江南》，道尽江南春日明丽风景，引得诗人数十年后还怀想留恋。江南风光，岂止于此，还有那“春水碧于天，画船听雨眠。”“闲梦江南梅熟日，夜船吹笛雨潇潇。”……今日，农历烟花三月的江南，因为筹备已久的上海世博会的开幕，更增添了迷人的魅力。在春暖花开时刻去江南旅行，观赏如画风景，体会悠久的历史和浓厚的人文气息，还能一睹世博会的风采。心动就要行动，借助网络，可以让我们的江南世博之旅简单轻松起来。



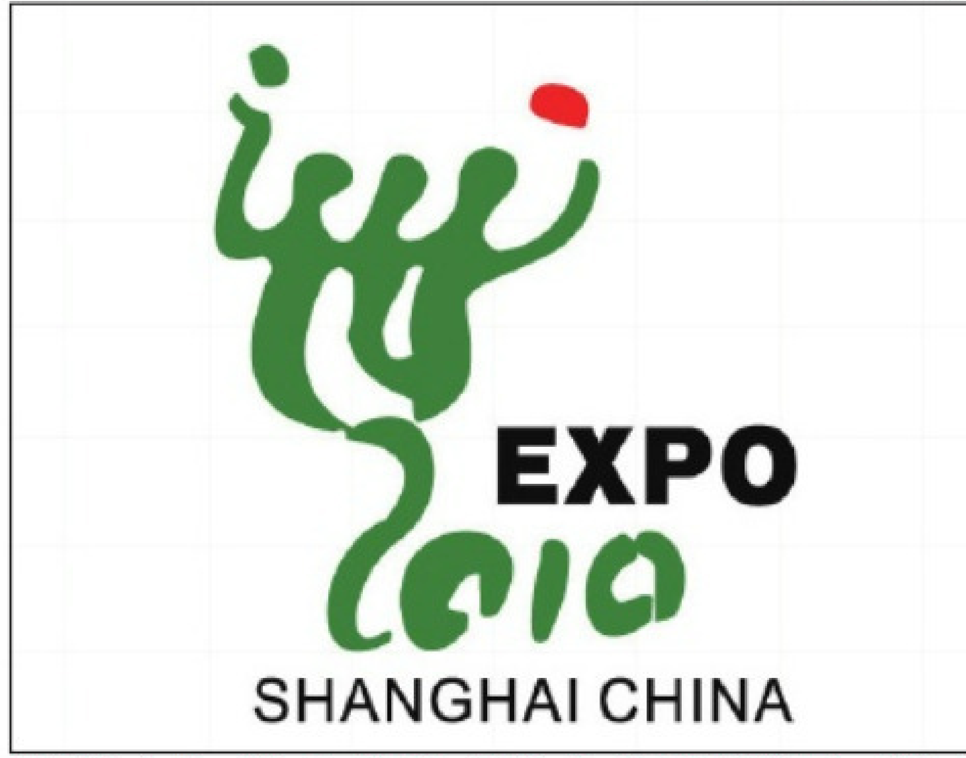
世博会综述

世博会，即世界博览会（World Exhibition or Exposition），是一项由主办国政府组织或政府委托有关部门举办的有较大影响和悠久历史的国际性博览活动。它已经历了150余年的历史，已经在近30个国家举办了124次，最初的世博会仅仅是以美术品和传统工艺品的展示为主，后来逐渐演变为展览当时各国最发达的科学技术与产业技术的大型盛会。世博会成为展示世界的一个窗口，展示了人类文明的发展程度和世界未来的发展趋势。世博会由于办展规格高、规模大、时间长、影响深远，已经与奥运会、世界杯足球赛并列为世界三大盛会。

世博会举办城市由国际展览局的成员国选定，综合性的大型世博会每5年举行一次，这样的盛会既是各国展现国家实力和特色的绝好场所，也是东道主城市宣扬自己的最佳手段。上海在2001年申博成功，获得了2010年世博会的举办权后，倾全城之力筹备世博会，修建场馆，改善基础交通和城市设施，世博会总投资达到了286亿人民币。



世博会吉祥物海宝，寓意为“四海之宝”，以汉字的“人”作为核心创意，反映了中国文化的特色：“人”字互相支撑的结构也揭示了美好生活要靠你我共创的理念。只有全世界的“人”相互支撑，人与自然、人与社会、人与人之间和谐相处，这样的城市才会让生活更加美好



世博会会徽，以中国汉字“世”字书法创意为形，表达世博会“理解、沟通、欢聚、合作”的理念



1958年布鲁塞尔世博会标志建筑原子球，代表人类进入了科技进步的新世纪的象征

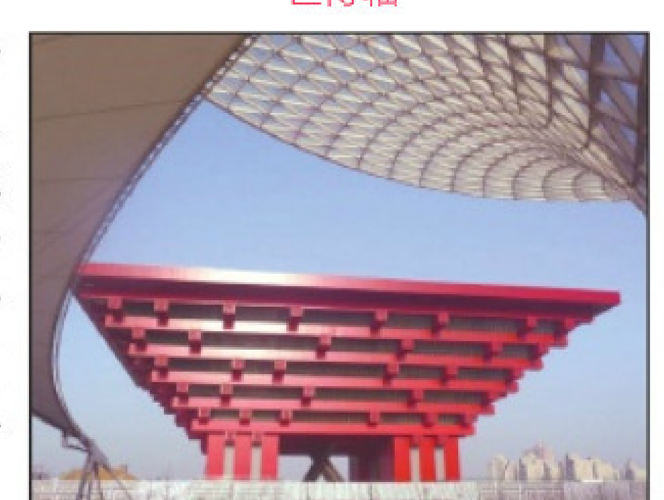
现在，上海世博会已经全部准备就绪，设在上海市中心的滨江地区的世博会园区总面积达到了400公顷，等待着世界各地预计7000万的参观者。

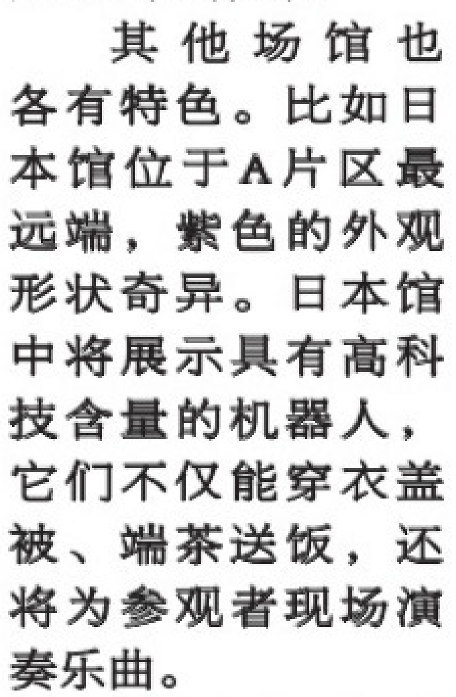
上海世博会将于2010年5月1日正式开幕，至10月31日闭幕，展期为184天。总共有242个国家和国际组织参加此次盛会。上海世博会的主题是“城市，让生活更美好”，通过各种展示和活动，探讨人类城市生活中多元文化的融合、经济和科技的发展、社区重建以及城市与乡村的互动关系。通过上海世博会，让“中国看世界，世界看中国。”

其实在1851年伦敦世博会上，就有人带中国商品参展，但由中国人第一次选派代表参加世博会直到1876年美国费城世博会才得以实现，到今天在中国举办规模空前浩大的世博会，中国走过了百多年的兴国强国之路。2010年的上海世博会，将是规模与参观人数都创造历史纪录的盛会，创造世博会的又一个巅峰。

世博会看什么

世博会庞大的会场划分为5个区域，以约3千米长的世博轴为中心，A片区位于世博轴以东、云台路以东、白莲泾以西，集中了中国馆和除东南亚外的亚洲国家馆；B片区位于A片区西侧、浦东卢浦大桥以东，包括主题馆、大洋洲国家馆、国际组织馆和公共活动中心以及演艺中心等建筑；C片区位于浦东卢浦大桥以西的后滩地区，为欧洲、美洲、非洲国家馆和国际组织馆，入口处还有约10公顷的大型公共游乐场；D片区则位于世博轴以西，这里原是中国现代民族工业的发源地江南造船厂，造船厂迁走后留下的大量历史建筑群被改造利用，船坞和船台被设置为室外公共展示和文化交流场所馆；E片区在世博轴以东，包括企业馆和最佳城市实践区。中国馆、最佳城市实践区等都是世博会上的亮点。


世博轴


中国馆

3千米长的世博轴天桥大通道，贯彻整个世博园区。这条地上两层、地下两层的轴线，还提供特许商业、餐饮服务和游客休闲等公众服务。

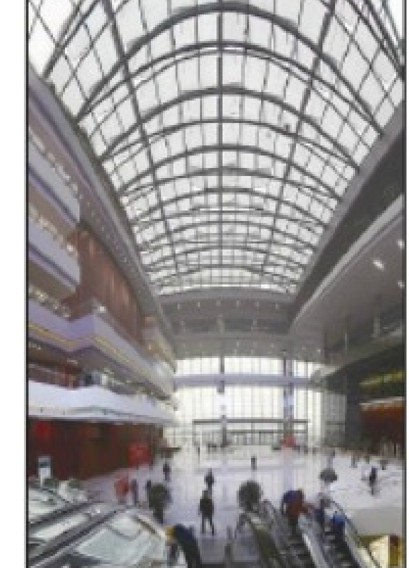
中国馆分为国家馆和地区馆两部分。在地区馆中，中国各省、自治区、直辖市都有展馆演绎当地文化特色，展示城市特色和城市文化发展。醒目的朱红色中国国家馆毫无疑问是世博会上最壮观的建筑，也是整个世博园的最高点。中国馆外形似鼎如斗，以“东方之冠”的构思主题，表达中国文化的精神与气质，其设计理念为：“东方之冠，鼎盛中华，天下粮仓，富庶百姓。”在中国国家馆49米的“东方之冠”冠顶设有影院，播放陆川导演的7分钟影片。这一层还有100米长的放大版《清明上河图》。中国地区馆屋顶则设置了具有圆明园特色的中国式园林“新九洲清晏”。

“城市最佳实践区”是上海世博会一大创新项目，被冠以“世博会展中展”和“未来生活试验场”之名，汇聚了全球80个优秀城市案例，涉及宜居家园、可持续的城市化、历史遗产保护和利用、建成环境的科技创新四个领域。14个实物建设案例组成模拟街区：上海石库门老房子，德国“汉堡之家”，圣城麦加米纳山谷的“帐篷城”，西班牙马德里的“竹屋”和“空气树”，澳门“德成按”百年老当铺……夜晚，城市最佳实践区将进行20分钟“灯光秀”，展示城市灯光工程营造的炫丽光影效果。


城市生命馆球幕影院效果图

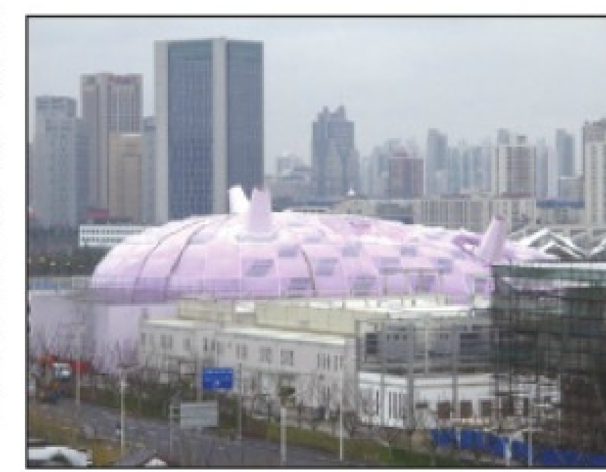
城市生命馆的核心主题是城市如同一个生命体，需要人类善待。7块硕大的环形屏幕和1块直径38米1000平方米的天幕组成世博园区最大的球幕影院，可以容纳800人同时观看。整个城市生命馆由“序厅”“活力车站”“循环管道”“城市广场”和“生活街市”五个展区组合而成，人们可以从中感受到城市的脉动。

世博中心是世博会运营指挥中心、庆典会议中心、新闻中心和论坛活动中心。


世博中心内部

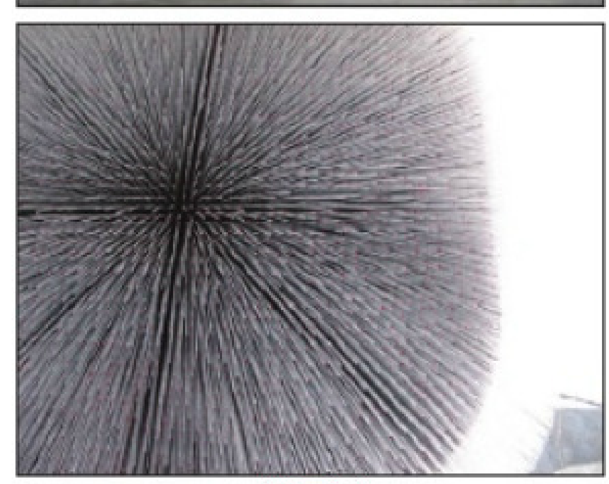
世博会期间，联合国馆中将举办一系列全球论坛，讨论城市发展、健康产业、绿色环保、公益慈善等全球关注的话题。隔壁的世界气象馆就像一朵白云，它既是展馆，同时又是运转中的“世博气象台”，观众将能在其中亲身体会世界最尖端的气象台是怎么运作的。


世界气象馆的效果图


日本馆

其他场馆也各有特色。比如日本馆位于A片区最远端，紫色的外观形状奇异。日本馆中将展示具有高科技含量的机器人，它们不仅能穿衣盖被、端茶送饭，还将为参观者现场演奏乐曲。




英国馆

英国馆外表好像一只“小刺猬”，插在建筑表面的6万根雅克力条构成了刺猬的刺。这些刺其实是光导装置，白天雅克力条可以把外面的阳光如繁星般引入室内，晚上又把室内的灯光导出至雅克力杆的端部，形成斑驳陆离的夜景效果。




西班牙馆

西班牙馆外表使用天然的竹编挂片，建筑在实现着高技术三维曲面体的同时，也展示着手工竹编的独特斑驳质感。

哥本哈根港口的美人鱼雕塑是丹麦馆的标志。这座建成于1913年的雕塑作品，第一次漂洋过海，为丹麦馆的童话色彩再添上厚重的一笔。

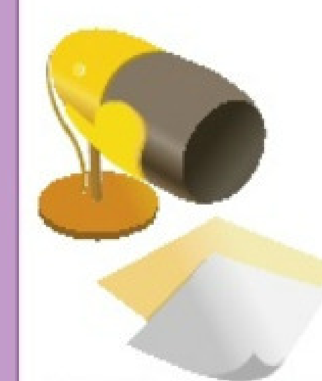

丹麦馆的设计团队果真将哥本哈根港口的小美人鱼雕塑带到上海来了

世博会吃什么

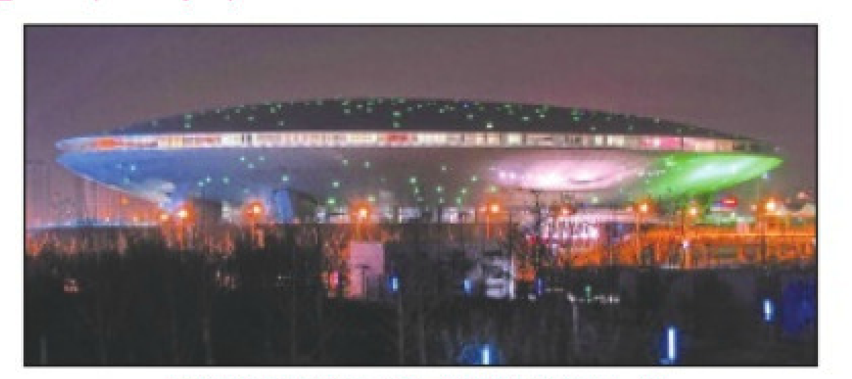
世博会上，各国不仅在场馆建设布置上动心思，还利用一切机会宣传本国文化和特色，美食当然是少不了的了。巴基斯坦馆的秘制酱汁烧烤、巴基斯坦奶茶，印度馆的传统咖喱食品和“加巴地”小薄饼，韩国馆的“现代厨房”的展区，都各具风情。当然，法国人不会放过一切宣传正宗法式佳肴的机会，世博园中有两个法式餐厅：一个位于城市实践区的法国罗阿大区馆顶层的，开放式的厨房让参观者亲眼目睹法国大厨的烹饪全过程，连餐具都是从法国运来的，法国大厨们还打算在这里开设专业的法餐烹饪培训课程；另一家则在法国馆内，豪奢地拥有一个酒吧，两个带顶棚的露天餐吧和可置办鸡尾酒会的空中花园，提供龙虾、鱼排、螯虾肉、生牛肉等餐厅特色美食，以及大厨们为法国馆特别设计的甜品和鸡尾酒。

当然全世界最会吃的是中国人，主题馆隔壁的“中华美食街”提供中国31个省、市、自治区、直辖市的特色美食，各地纷纷亮出自己的拿手绝活儿，要利用世博会的机会把地方美食推向世界。好吃的人这下子可有口福了。

世博会上的文化表演



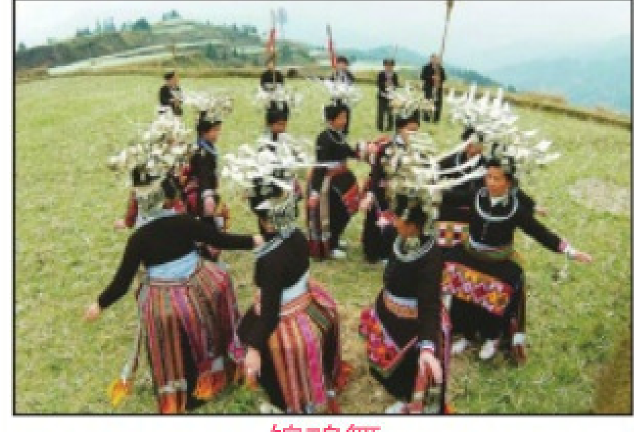
上海世博文化中心犹如飞碟般停留在黄浦江畔。世博会期间，中心每天将有两场演出，周末还有大型演唱会等活动。中心的剧场空间可以根据需要，从屋顶徐徐伸出一些垂直幕墙，把空间隔成18000座、12000座、10000座、8000座、5000座等。除了在世博文化中心的表演，各个场馆的互动项目也很多，精彩的文艺演出更是少不了。难怪有人感慨，单单这些演出就足以值回世博会的票价了。



形似飞碟的上海世博文化中心



贵州馆的效果图，颇具民族风情



锦鸡舞



侗族大歌

中国的，有安徽的黄梅戏、河北的吴桥杂技、陕西的的安塞腰鼓、四川的川剧、黑龙江的二人转、浙江的舟山锣鼓、宁夏的回族舞剧与回族风情服饰表演、新疆民族舞剧《魅力新疆》和西藏的《天上西藏》等地方特色的戏曲戏剧和风俗表演。

歌舞之乡的贵州，准备以巡游、广场表演和舞台表演等形式，展现被誉为“天籁之音”的侗族大歌、苗族锦鸡舞和粗犷奔放的木鼓舞、布依族的摆手舞、水族的铜鼓舞、斗牛舞、狮子舞、龙舞等18个少数民族的非物质文化遗产和歌舞。

内蒙古呼伦贝尔“五彩的传说”儿童合唱团，马头琴、蒙古婚礼和蒙古族服饰等充满了浓郁草原风情的节目，也将在世博会上表演。

亚洲演艺节目包括了交响合唱、戏曲曲艺、歌剧话剧、音乐舞蹈、无数杂技、芭蕾和儿童木偶剧等10余种。其中包括日本馆馆日的“传统和现代”庆典表演、黎巴嫩卡拉卡拉舞蹈团的《两千零一夜》、以色列“天籁男声”大卫·迪欧演唱会、印度绚丽的歌舞表演、尼泊尔歌舞巡游和阿富汗传统音乐表演等。

其他各大洲的演艺节目也是丰富多彩。非洲则有喀麦隆国家舞蹈团的现代舞蹈，南非大型民族歌舞秀《非洲脚印》，世界上最优秀的八大合唱团之一的索韦托福音合唱团演出，以及布隆迪大鼓团的鼓乐演奏等精彩节目。来自古典音乐发源地的欧洲的表演团队，有英国国家芭蕾舞团，他们将带来经典保留剧目《天鹅湖》；还有维也纳爱乐乐团、英国利物浦皇家爱乐乐团的音乐会，萨尔茨堡民族风情艺术团、德国柏林风情合唱团的演出，以及法国“巴黎华羽”歌舞秀、苏格兰风笛演出和斯卡拉歌剧院室内乐团音乐会等，数不胜数，令人眼花缭乱。

世博会如何购票？

在上海世博会官方购票网站（http://www.expo2010.cn/sbpw/index.htm）上可以看到世博会的门票样式，了解购票方法。世博会的门票根据参观时间的不同分为分为平日普通票、平日优惠票、3次票、7次票和夜票五种。还有指定日门票，分为指定日普通票和指定日优惠票两种。2010年“五一”假期（5月1日~5月3日）、“十一”假期（10月1日~10月7日）、上海世博会闭幕前一周（10月25日~10月31日）被设为指定日。

世博会现场有门票销售。参观者也可以通过中国移动、中国电信、交通银行、中国邮政集团公司这4家指定代理商的网点、网站、电话等方式购买门票。在上海世博会官方购票网站上，参观者可以查阅到门票指定销售网点以及旅行社的信息。

在中国移动的营业网点，参观者还可以购买世博会手机门票。手机门票是上博会的创举，票务数据植入手机卡后，参观者就能“刷”手机进入世博园，还能通过手机上绑定的电子地图，轻松找到园区内的餐厅、便利店、最近的公交站等场所，查阅世博会的相关文字、音频、视频等信息，通过手机支付功能直接“刷机”消费。



深入了解世博会

世博会杂志电子版下载地址：http://www.expo2010.cn/zlzx/sbzz/emag/201001/book.htm。

世博视听网地址：http://www.expo2010tv.cn。

世博会官方网站地址：http://www.expo2010.cn。

网上世博会地址：http://www.expo.cn/#&c=home。

世博会主题内容手册下载地址：http://www.expo2010.cn/ztyy/index.htm。



世博会的交通

世博园区有13个出入口，浦东5个，浦西3个，黄浦江沿岸水上入口4个，乘坐地铁去世博会最为方便。

地铁13号线是世博专用地铁，凭世博门票可免费乘坐。世博会期间只开放3站——马当路站、卢浦大桥站、世博园站。马当路站靠近徐家汇路，是园区唯一的地铁出入口，这里设置了500台安检闸机。

上海地铁9号线可以在马当路站直接换乘到13号线经安检进入园区。地铁6号线高科西路站可以与地铁7号线换乘，在那里出站，有短驳巴士接送游客前去世博园区。地铁7号线后滩站出站就是世博园区进口，耀华路站出站就能看到世博轴的起点，这里有世博园区最大的主出入口，云台路下车出站可以进到亚洲展区。高科西路站有短驳巴士送至世博园白莲泾出入口。地铁8号线在西藏南路站出站是世博浦西园区的出入口。

另外，上海有近90多条公交线路可到达世博会园区，公交部门还会开设大站线路。在上海各大交通枢纽，公交部门会设立16条世博专线，通往后滩、上南路、白莲泾出入口。

如果跟着指定世博游旅行社参观的话，还会有旅游包车，包括上海各大旅游集散中心，上海赛车场等都会有旅游包车及省际旅游包车前往园区。旅行社还可以通过其昌栈、秦皇岛路、十六铺水门乘船进入园区。世博会期间，游客还可以凭门票经安检后，从园区外水门通过客渡船或游览船进入园区。参观结束后，将有13艘世博游览船从世博园内的3座水门带着游客经水路至园外十六铺码头，沿途领略浦江迷人的夜景。



世博会住宿

上海是一座国际性大都市，住宿条件相当不错，从五星级大酒店到家庭旅馆，可以满足各种不同价位的需求。上海住宿指南（http://www.shanghai-tour.net/shanghai-hotel.htm），可以给寻找落脚点的世博会游客一个全面的参考。

上海黄浦区还将组建全市首个中小旅馆的连锁订房系统，向世博游客供应1.6万张平价床位。

汉庭连锁酒店则提供几十家连锁店供旅客选择，世博会客房预订方便快捷（http://www.htinns.com/event/expo.aspx?flash=1）。

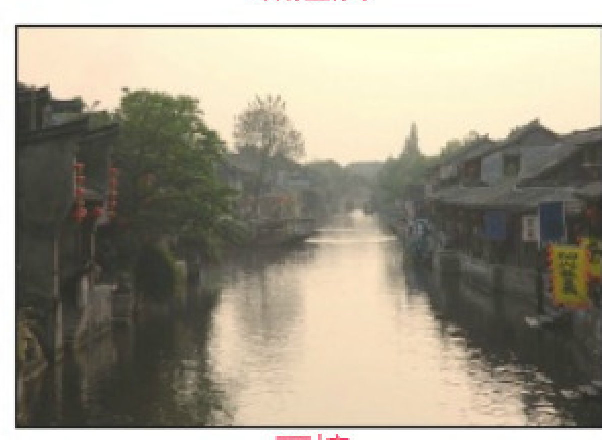
物美价廉的青年旅舍也是不错的选择，多人间只需50～60元。上海青年旅舍汇总（http://www.douban.com/group/topic/4102006/）提供青年旅舍的地理位置、价钱、特色和网站地址。



周边风景

上海周边的风景名胜地很多，无锡、扬州、苏州、嘉兴、杭州等都有着丰富的历史与人文沉淀，而西塘、朱家角、千灯、枫泾等江南小镇，则保存着明清古建筑与最浓的江南水乡风光。


城隍庙


西塘

上海本地去处则推荐上海博物馆（http://www.shanghaimuseum.net）是一座馆藏珍贵文物达到12万件的古代艺术宝库，其中尤以青铜器、陶瓷器、书法、绘画为特色。藏品之丰富、质量之精湛，在国内外享有盛誉。上海仅存的明代园林豫园（http://www.yugarden.com.cn）不能不看，园内楼阁参差，山石峥嵘，湖光潋滟，素有“奇秀甲江南”之誉。“到上海不去城隍庙，等于没到过大上海”，城隍庙（http://www.shchm.org）名气很大，始建于明代永乐年间的这座道观，是上海历史的见证者，在上海的地位和影响非同小可。城隍庙外的小吃广场，因汇集了众多的上海地方小吃而闻名海内外。P

世博会小贴士

1.世博会从浦东安检入园可能更便捷快速，轨道交通13号线和轮渡水门均可安检。参观者可以将相机、手机、门票、证件等重要物品收纳在随身小包中以提高安检效率。

2.世博会不允许携带软饮料入园。园区内设置了96个饮水点，配备了一次性纸杯。

3.世博会期间，拥有通行证的车辆可从专用车道快速验证后进入本市，无证车辆则依次排队逐车接受安检后方可进入。《进沪车辆通行证》可在上海当地派出所和公安检查站免费申领。申领通行证所需表格及相关文件也可在“中国上海”（www.shanghai.gov.cn）和“上海公安”政府网站（www.police.sh.cn）上下载。

4.不准带入园区的共有22类物品。主要包括：枪支弹药、爆炸物品；仿真枪支弹药匕首等管制器具；烟花爆竹、汽油、酒精等易燃易爆物品；打火机、火柴等点火器具；球棒、长棍、金属伞尖的长柄伞、尖锐物等等。

5.由于世博园场馆较大，自助游客一定要随身带好场馆分布图，并事先设计好参观路线，避免漏掉、重复参观。

6.世博园区和展馆没有休息日。园区开放时间为9：00~24：00，展馆开放时间9：30~22：30。世博会园区公共区域商业服务设施的开放时间与园区开放时间一致，夜场时间17：00~24：00。园区21：00后禁止入场，大多数展馆在22：00禁止入馆。

7.每天的开园、闭园仪式以及每个国家的国家馆日活动都很精彩。开园仪式和大多数的国家馆日开幕式都在9：00~9：30举行。

8.世博会期间，无论什么时候进中国馆，都要预约，每天最多5万人。只有团队游客才能在网上预约，个人只能在世博园区里现场预约。世博园区里有22个预约点184台预约机，预约机打出的预约券上写着几点到几点之间可以进馆，时间不到或者过了都不行。

9.参观完主要展馆至少要花3天时间，如果还要参加世博艺术交流和观看艺术活动，参观非洲、太平洋等11个联合馆，则要再多加2天时间。倘若还对企业展馆和对技术、经济交流感兴趣的话，就需要准备好更多的时间。

世博会3日攻略（http://hi.baidu.com/maggiecoco/blog/item/9b817a582b09768d800a18a2.html）安排得井井有条，可做参考。

林晓：创意这个东西很重要，与年龄阅历经验无关。第一个发掘出犀利哥美学价值的是位中学生，其后跟风模仿创造这个哥那个帝的都是成人，却再也不能创造出犀利哥的“奇迹”。一招鲜依然可以吃遍天下，关键是要真“鲜”——这里面有智慧，还要有真诚和坚持。本期的IN事，鲜站，希望给你一点关于创意的启示。

www.popsoft.com.cn 网罗天下

■北京 唐婵

70 million／一场创意MV的狂欢

唱了首歌，再把歌曲拍成MV，这事情天天都有人做。还有专门的电视频道播放MV。MV的导演偶尔也能去客串部大制作的商业电影。但能像瑞典乐队Hold Your Horses这样把歌曲和世界名画有机融合起来制作MV的还真不多见。这首《70 million》的MV被网友称为非常油菜花，虽然恶搞，可是人家没一点三俗的感觉。歌者们假扮成名画中的人物严肃认真地唱歌，虽然不能百分之百原画再现，但作品的精神和气质是充分表现出来了，而且，有些地方还适当加工，看上去似乎比原画还容易理解了。

这个MV以达·芬奇的名画《最后的晚餐》开始，“十二门徒”按照画中的位置摆好POSE，神态庄重，似乎要开演一出正剧。忽然音乐声响起，电视机从天而降，屏幕上写着乐队名字和歌名，餐桌正中坐着的耶稣开始用刀叉敲打饭碗——鼓声随着他的刀叉响起，接着，门徒们拿出小提琴和吉他，歌曲的前奏部分依次展开……经过多达23幅名画之后，歌曲渐近尾声，最后一幅画是凡·高的《向日葵》，但歌者和他们的助手们似乎已精疲力尽，再也举不动向日葵的叶片和道具板，跌倒在地，歌曲就在众人欢快的穿帮中结束。

这MV看得人很欢乐，甚至变成了“世界名画猜猜看”。对于国内网友，古典的几幅是中学美术教材都有的名家名作，当代的作品辨认起来可是有点难度。

其实《70 million》的MV也非离题万里，人家歌词里写道：“（这个城市里的）7000万人都晓得，他们不出门不逛街，刹车时从不慢慢减速，他们甚至没有尝过雪的味道。”用Cosplay世界名画的创意，不乏对古典时期“慢生活”的向往和对现代社会冷漠的暗暗嘲讽。

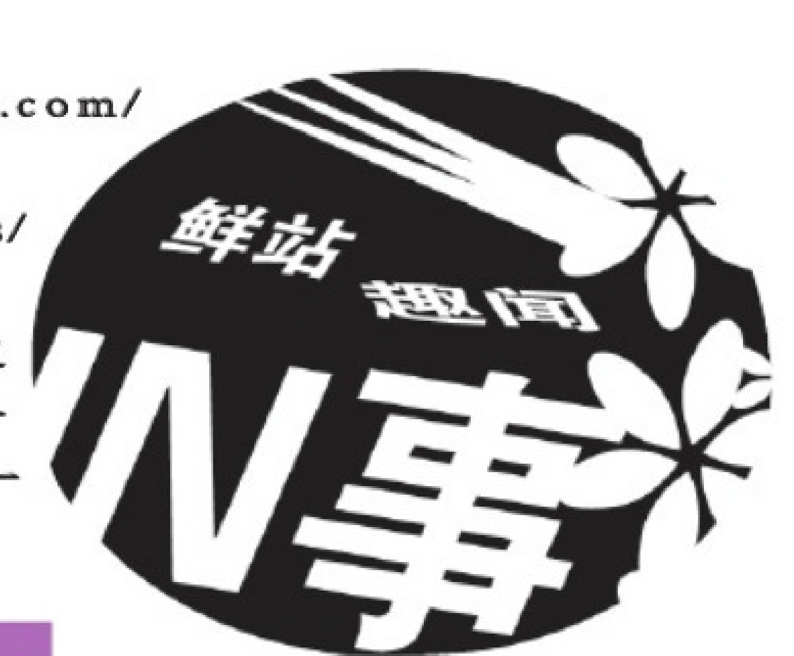

MV恶搞《最后的晚餐》（达芬奇）

◆**网友：**这个叫做Cosplay，哈哈。

◆**MV可以在这里看：**http://v.youku.com/v_show/id_XMTU1MjY0MDIw.html

◆**原画对比：**http://blog.sina.com.cn/s/blog_597aee8f0100hogp.html

◆**林晓：**如果Hold Your Horses知道这个MV连带起了普及世界名画的作用，也许会很开心吧。我们能把中国名画这样“MV”一个吗？



萌王大战／2010年全球萌魂燃烧

萌王大战其实从2002年就开始了。很多关注动漫的人听到就会觉得一阵萌魂燃烧——所谓萌王大战，最初其实就是在日本最大的BBS“2CH”网站上，以网友投票进行的淘汰制比赛，目的就是选出年度最受欢迎的动漫女性角色。这本是该站网友们自娱自乐的一个小游戏，但由于这个游戏实在太符合动漫狂心中“称霸”的概念，萌王大战便不可抑止地在许多国家风行起来。

萌王大战发展到现在，其规模除了女子单人赛之外，还发展出团体赛、男子单人赛（投票的当然以女网友居多）、组合赛……其举办及参与的网友也不仅仅限于日本，还有“中萌赛”以及“欧萌赛”，甚至于全球网友一同参与的“世萌赛”——简直就是动漫界的世界杯啊。动漫狂们对2次元虚拟人物的热情，真是一点都不输给为明星疯狂的Fans。

目前，世界萌王大赛海选赛已经结束了第一轮投票。晋级者包括之前萌王大赛与冠军失之交臂的泉此方，以及2009年4月新番动画《K-on轻音》的女主角秋山澪。号称毒少女的泉此方虽然巅峰期已过，但其独特的魅力至今无人取代，实力不容忽视。秋山澪虽是新人，但集中诸多萌点的人物设计相当吸引人，极具夺冠潜力。另一面，恐怖悬疑动画《寒蝉泣鸣之时》的女主角古手梨花与萌之大作《蔷薇少女》中的翠星石被分在同一小组中。两强相遇，自然战况激烈。最后古手梨花以微弱优势战胜翠星石，取得晋级资格。昔日人气无双的三无女王凌波丽和《魔卡少女樱》的女配角大道寺知世，却因为年代太过久远，在这一轮中不幸淘汰。至于人气最高的凉宫春日、灼眼的夏娜等女主角，将作为种子选手直接进入第三轮。可以说，这一次萌王大战真是诸强并列，各有优势。即便是种子选手，也没有必胜的把握。

预计萌王大战将于2010年7月25日进行八强赛，9月5日进行冠军赛。1个月激战之后，10月3日揭晓冠军并进行颁奖。究竟谁才是最受欢迎的2次元女主角？我们可以拭目以待。

◆**世界萌王大战主赛场：**http://www.internationalsaimoe.com/

◆**网友：**有黑哨啊有黑哨！为什么我喜欢的角色竟然被淘汰了？

◆**官方：**不想被淘汰就要积极拉票啊！

◆**林晓：**大概只有动漫狂人才能感受到“萌战”的火热气氛吧。遗憾的是，我国动漫人物由于投票数量太少，并未进入赛事。也许明年，我们也能在入选名单上看到我们国产的动漫人物。

潮人趣闻 鲜站

猜出你心中的偶像 http://en.akinator.com/#

新鲜度 ★★★★
鲜理由 神灯精灵能看透你的心

这是个很有趣的网站，只要问你几个问题，就能猜出你心中的偶像是谁。截至目前，大概参与游戏的网友已经超过一万人了，根据网友反馈，猜对的概率还是相当高的。



根据测试，基本上国内国外所有的明星，动漫界所有比较著名的角色，这个神灯精灵都能猜出来。甚至，哪怕你心中的偶像是你的父亲、母亲、兄弟姐妹、你自己，它都能在不超过20个问题之后分析出正确答案——当然，前提是你必须诚实地回答精灵的问题。

其实归根结底，这大概不过是个资料分析，再加一点点随机率的游戏。但对于打发时间来说，还是挺有趣味的。

魔术吧 http://www.magic8.cn/

新鲜度 ★★
鲜理由 爱魔术的朋友们都在这里，还用说？

这是国内最大型，最专业的魔术网站。其中包括了教学视频，魔术师新消息，演出实况，还有商城——没错，你可以在这里买到魔术道具和教材，短时间内变成朋友圈里的魔术大师。



该网站下属BBS就是著名的“超人联盟”。里面有很多网友都是国内年轻的职业魔术师，还有一些是刘谦的朋友。自从刘谦火了之后，很多“铅丝”都跑到这里来注册，学习魔术知识，聊魔术师的八卦，了解一些魔术界的规则，人气也算很旺的。

最关键的是，在这里，大家可以看到魔术师们最真实的一面。去掉舞台上的神秘光环，其实他们也跟我们一样，爱秀照片，爱追逐流行，还喜欢讨论魔术圈里的美女……

萌购 http://www.030buy.com/

新鲜度 ★★★
鲜理由 地上最萌购物网！

这是个专门为动漫狂人开设的网站，主要贩卖日本产品。通过本网站直接向海外商城下订单，使那些身在国内的漫友们也能在第一时间买到日本限量原版的珍贵收藏品。动漫方面的产品比较丰富，原版CD、画集、手办、纪念册……几乎什么都有。因为是跨国，所以需要一定的运费和手续费。相对来说运费并不很贵，1kg的东西大概需要50元人民币左右。

虽说网站内也卖很多与动漫无关的布娃娃、智力玩具之类，不过很多都是只面向日本国内的。看起来卖得最多的还是动漫产品。没办法，谁让在这里逛的基本都是动漫狂呢？



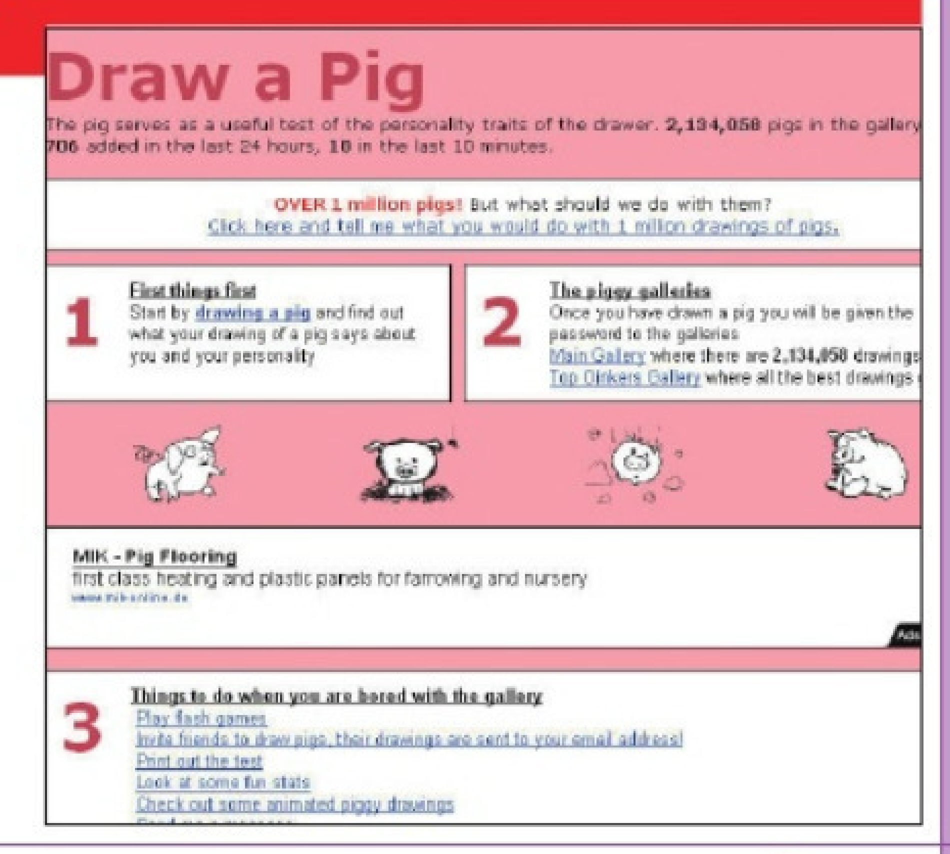
画猪头 http://drawapig.desktopcreatures.com/

新鲜度 ★★★★
鲜理由 画猪猪，就知道你是个怎样的人

听说过画猪头就能看出你的性格这种事么？这里就有。

完全是鼠标操作，画一个简笔画小猪，提交之后系统就开始问问题。例如，你画的猪头，脸朝左边还是右边？耳朵有多大？统统回答完毕，就会给出一份关于你的性格的分析报告。例如，你是个现实主义者，有活力，但对你的家庭缺乏理性，可能你自己还没注意到这一点……My God，听上去还真是头头是道！但我咋总是怀疑，这网站其实主要就是想骗你去画个猪，然后哄得你承认这猪就是你内心的写照呢？

现在总共已经有2134061个人去画猪头了，你想不想也来试试？ P







史诗大片如何炼成？
——你也能制造《网瘾战争》

关键字：史诗大片 短片制作

■贵州 肖遥

编者按：2010年1月底，一部名为《网瘾战争》的网络游戏视频在网上爆红。这是一部用魔兽世界游戏场景制作的长达64分钟的“山寨电影”，让无数网友为之感动，被誉为2010年的“史诗大片”“中国影片的无冕之王”，成为互联网上的一个奇迹。没有动辄上亿的投资，也不用计算最终的票房，《网瘾战争》的走红不仅是网友为了乐趣而自制视频，更重要的是一种表达自我思想与意见的方式，自我感情的宣泄。想必许多读者也曾萌发过自制视频的冲动，但是却不知如何下手，下面我们来看看《网瘾战争》是如何打造出来的吧！也欢迎大家把自己制作的视频发到大软地盘与我们一起分享（http://www.popsoft.com.cn/bbs）。

第一部分 剧本素材准备篇

一部好的网络视频与拍摄一部电影一样，需要选准好题材写出好剧本。在制作视频前，除了选题材编好剧本外，还需收集各种视频素材。

一、好题材是视频的灵魂

《网瘾战争》视频的走红，并不因为视频制作技术有多么的高超复杂，视频中的特效有多么的华丽，最重要的是原因是视频所表现的主题诉说了广大玩家的心声。《网瘾战争》的故事以九城和网易争夺《魔兽世界》代理权事件为框架，对各方的明争暗斗进行恶搞，选中了魔兽世界代理权这个牵动无数玩家的事件为主题，再加上各种充满智慧的无厘头桥段，因此大获成功。

一个好的主题是视频的灵魂，想要自制的视频能够大受欢迎，一定要选好视频主题。此外，好的题材还需要许多元素来丰富。《网瘾战争》中特别调侃了“网瘾治疗专家”杨永信，还融入2009年网络热点事件。通常智慧的恶搞型视频比较容易吸引人，除了以某个热点事件进行恶搞的视频容易走红外，也可以把电影、歌曲、明星红人之类作为切入点，总之任何吸引人的主题都可以做成视频。

网络视频素材及插件资源

在网络上有许多视频制作素材可以下载使用，包括视频、音乐、动画、字体等，还有许多专门的针对性模板、LOGO、视频特效的动态素材，擅于利用各种素材可以让视频更加精彩。需要特别注意的是，如果是自制视频个人保留欣赏，那么不存在版权问题，但如果是在网络上发布制作的视频，应谨慎选择素材注意素材的版权问题。

此外，网上还有不少视频编辑软件插件资源，可以让视频编辑软件功能更为强大，轻易制作出各种漂亮的视频特效。例如会声会影X2常用的插件有Boris RED 3GL、Hollywood FX卡通转场、康能普视VideoFX转场效果、Pixelan SpiceMASTER 2.5转场、FrameServer 2.5频服务器、飞画革新3版、Adorage转场等，可大大增强会声会影的编辑功能。要学会使用各种视频编辑软件插件，这样才能很快提高视频制作效率和技术水平。

二、画龙点睛的对白设计

《网瘾战争》主要都是游戏角色扮演，配上幽默或让人感动的旁白和对话，其中的对白是这部视频的精髓所在，有“九村”的职业经理人和“网毅”游戏总监之间的对子大战，模仿了周星驰电影《唐伯虎点秋香》中的“对穿肠”的桥段，非常经典。还有小骑士与五折叔之间的加血真情告白，让人感动得泪如雨下。

自制的视频要成功，还离不开风趣幽默的对白。自制的视频尤其是游戏视频，不可能设计太多复杂激烈的动作场

景，大多是普通的角色扮演情景，因此必须要通过对白展现剧情。尤其是《网瘾战争》之类的游戏视频，受游戏角色的动作所限，不可能完成太复杂完美的动作，动作也没有太明确的表示意义。因此可以说设计什么样的对白，就能表现什么样的剧情。

既然剧情必须由对白得以体现，那么长时间枯燥的对白必须影响视频的精彩度，因此对白的设计要求风趣能吸引人。

第三部分 导演与拍摄——视频素材采集准备

构思好视频剧本后，就可以开始导演拍摄了。自制的视频不仅限于网络游戏视频，还包括自拍短片、导演的MTV之类，因此可能需要通过多种方式采集准备制作视频所谓的素材。

一、策划导演与拍摄方式的选择

拍摄素材是制作视频的第一步，需要选择合适的拍摄方式。《网瘾战争》涉及的内容非常丰富，需要拍摄的场景动作等也很多。由于那是一部以魔兽世界游戏为场景的视频，所以拍摄是在游戏中进行的，需要导演安排所需的场景动作。在《网瘾战争》中，要请游戏中的玩家过来“跑龙套”，这需要很好的场面控制能力，至于拍摄方式相对简单，只需采用游戏视频录制软件进行录制截取即可。除游戏视频外，自制的视频类型比较多，因此可能需要拍摄现实生活场景动作，所以还需采用DV采集等方式。另外，类似《一个馒头引发的血案》之类的恶搞视频，则通常需要直接截取影片中片段作为素材。

总之，根据制作的视频类型，选择不同的素材采集方式，并可多种方式综合使用。

二、现实拍摄，DV视频采集

DV视频拍摄是视频制作素材的重要来源，尤其是自拍类型的视频必须借助DV进行采集。这里主要讲讲如何将DV拍摄的视频转换到电脑中，也就是所谓的DV视频采集过程。

1.DV视频采集的几种方法与选择

目前，比较流行的家用DV许多都是硬盘存储介质的，硬盘DV后期的采集和压缩比较简单，压缩已经在拍摄时完成，采集过程是用USB线传输一下就可以了。其他如光盘、内存DV，与硬盘DV的采集方式差别不大。

磁带式DV传输视频相对麻烦一些，其中采用USB方式虽然要简单，但是画质却较差，只适合快速采集而对画质要求不高的情况。如果采用IEEE 1394传输，就需购买IEEE 1394卡，而且采集后还要进行后期的压缩。压缩的过程比较费时，但最终画质却比较出色。下面主要介绍一下如何使用视频处理软件进行DV带视频采集。

2.DV视频采集前的准备

由于视频文件体积大，需要频繁读写硬盘数据，因此最好开启硬盘的DMA传播模式，以提高采集效率。方法很简单：右键点击“我的电脑”，选择“属性”命令，打开属性对话框。选择“硬件”选项页，点击“设备管理器”按钮，打开硬件设备管理工具。展开“IDE ATA/ATAPI控制器”项目，双击“主/从IDE 通道”，打开主/从IDE通道属性窗口，选择“高级设置”，将设备的“转送模式”设置为DMA，点击确认即可（图1）。

此外，采集的视频存储空间必须选择NTFS文件格式（图2），FAT32文件格式最大只能支持4GB大小的单个文件，DV采集视频体积往往远远大于4GB。如果是FAT32格式的磁盘分区，可以用“convert [磁盘分区]:/fs:ntfs”命令进行转换，这种方式不会影响分区上已有的文件。

进行DV采集的软件有很多，Windows Movie Maker、会声会影、Premeire Pro、DVStudio、Vegas等都是比较常用的，可根据需要选择。另外，在进行DV视频采集前，首先要将DV用外接电源供电，打开DV并选择回放模式，然后就可以用软件进行采集了。

3.Windows Movie Maker采集DV视频

Windows Movie Maker是Windows中自带的视频编辑工具，使用它进行DV视频采集虽然画质不是最好，但占用的CPU少，节约系统资源。

执行Windows Movie Maker后，点击工具栏“任务”按钮，展开任务功能栏（图3）。在“捕获视频”中点击“从视频设备捕获”按钮，打开视频捕获向导。

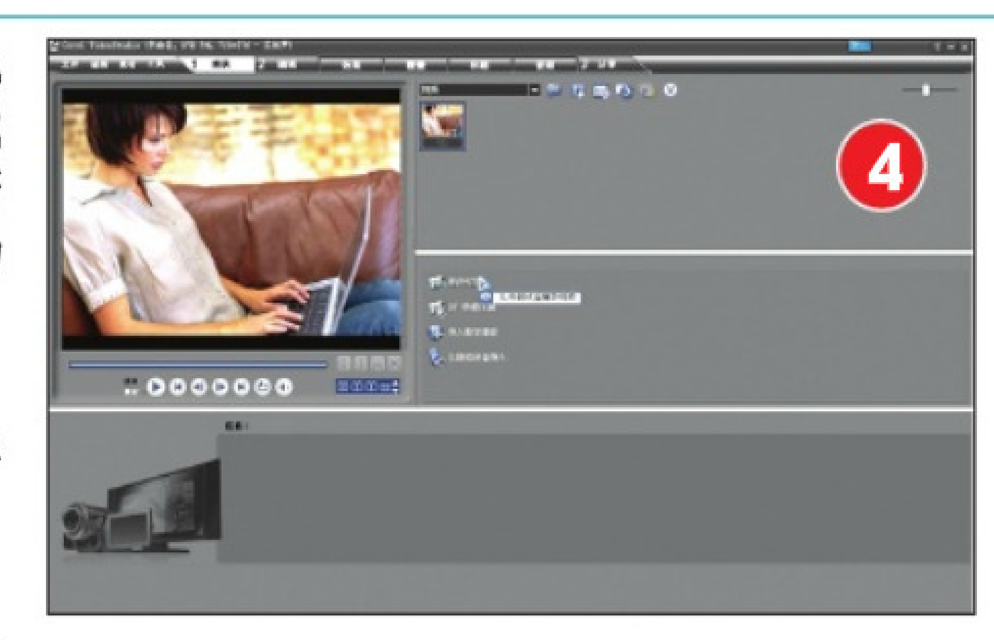






首先，选择捕获视频文件的保存路径与文件名（图4），然后在“视频设置”步骤中，选择要用来捕获视频和音频的视频设备为“数字格式（DV-AVI）”。在“捕获方法”步骤中，选择捕获方式，如果要采集所有视频，那么选择“自动捕获整个磁带”，只采集部分视频，选择“手动捕获部分磁带”。

在DV上开始播放磁带，在“视频捕获向导”中，点击“开始捕获”即可开始捕获视频。如果是手动采集部分视频，当DV视频播放到要停止捕获的位置时，点击“停止捕获”就可以了。



4.会声会影与Vegas采集DV视频的方法

尽管Windows Movie Maker简单易用，但许多专业的视频制作软件采集到的视频效果却比Windows Movie Maker更胜一筹。比如常见的会声会影、Vegas、Premiere Pro等，它们都能胜任DV视频采集任务。

会声会影是个应用非常广的视频编辑软件，内置了方便的视频采集功能。执行会声会影软件，点击“会声会影编辑器”，打开视频编辑器。在编辑器界面中选择“捕获”标签页，点击“捕获视频”按钮（图5）。



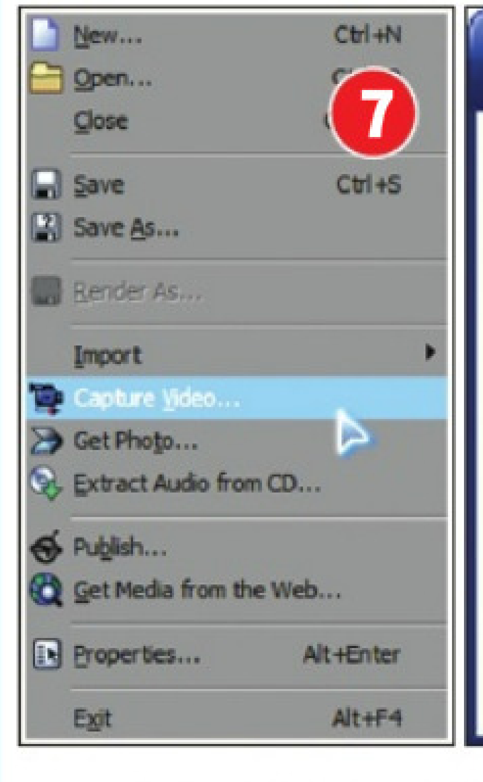
在弹出的设置页面中指定捕获文件夹路径，点击“选项”可设置视频属性和捕获的帧率等参数，然后点击“捕获视频”就可以开始采集视频了。捕获完成后，点击“停止捕获”，确认保存文件即可。

会声会影中还提供了批量采集视频的功能，可将根据时间码所录制的DV带指定选择后，一次捕获所有选取的部分。在捕获标签中点击“DV带快速扫描”按钮，即可打开批量采集窗口（图6）。软件会扫描指定DV设备中的所有视频片段，将其开始与结束时间码记录在预览列表中。选择要采集的视频片段，指定时间场景标记，点击下一步就可快速进行扫描采集了。



Vegas的视频采集是通过内部集成的一个名为“SONY Video Capture”的软件来实现。执行Vegas，点击菜单“File”→“Capture Video”命令（图7），在弹出的对话框中选择视频采集模式为DV（图8），确定后打开SONY Video Capture工具。

SONY Video Capture界面中有三个模式，包括“采集Capture”“高级采集Advanced Capture”和“回录到磁带Print to Tape”（图9）。在进行采集前，需要先设置一下视频采集选项。







点击菜单“选项”→“参数选择”命令，打开参数设置的窗口。在“常规”选项页中，用于设置启用设备控制功能，警告、提醒以及确认等相关选项，使用默认设置即可。在“磁盘管理”选项页中设置采集的视频所保存路径，注意一定要选择NTFS分区。另外还可以设置所采集视频片段的大小，以及硬盘分区不足时的提醒（图10）。

在“采集”选项页中，可进行一些采集设置细节功能（图11）。例如“启用DV场景检测功能”可在捕捉时自动把每个场景保存为一个个单独的AVI文件，若取消该选项，采集到的视频片段







就将是一个完整的AVI文件。另外还可设置是否采集声音，是否将静态影像保存为JPEG图片以及所采集视频片段的最小以及最大长度、采集的祯率和主要码流等。

设置完毕后就可开始采集了，用1394或USB线连接好DV和电脑，在DV上回放拍摄的视频，Vegas将自动识别出该设备。点击菜单“视频”→“采样属性”命令，打开采样设置对话框，可设置采集视频的质量、格式以及大小等（图12）。

最后，点击软件界面中的“采集视频”按钮，软件就会自动进行采集了。采集完成后VEGAS会询问哪些是需要的片段，哪些片段可以删除（图13），点击“保存”后，采集到的视频片段会显示在视频预览区域中。



三、虚拟导演，游戏视频素材录制

对于游戏类的视频，可根据情节让游戏角色进行场景模拟，鉴于网络延迟的原因，需要做好协调安排。游戏世界中的拍摄，可直接通过各种游戏视频录制软件进行录制收集素材。录制游戏视频素材的软件很多，例如Fraps、Camtasia Studio、玩家宝宝等。

1.经典的游戏视频录制软件Fraps

Fraps是一个显示3D游戏帧数（FPS）的小工具，它具有在游戏中截图和抓取游戏视频的功能，软件非常小巧且操作简单，高清视频录制效果极佳。

（1）视频录制设置

安装执行下载的Fraps v3.02汉化版，在“常规”选项页中取消“Fraps窗口在前端显示”，以免影响游戏视频的录制（图14）。在“帧率”选项页中，有关于FPS帧数显示的设置，由于不进行FPS帧数测试，可通过选择界面中的“隐藏显示”来关闭它（图15）。

切换到“录像”选项页，在“录像保存目录”中浏览选择视频保存位置路径，需要选择一个剩余空间较大的分区（图16）。录制视频的快捷键默认为F9，视频录制大小通常选择为“原始尺寸”，录像时的FPS速度一般使用默认的30帧。可将“录音设置”中的“录制声音”项取消，因为通常是在后期进行配音添加背景音乐的，不必录制游戏声音。另外，为避免鼠标影响视频录制，需要勾选“在视频中隐藏鼠标光标”项。此外，如果需要游戏截图作为视频编辑素材，可在“截图”中设置相应的功能。



（2）开始录制

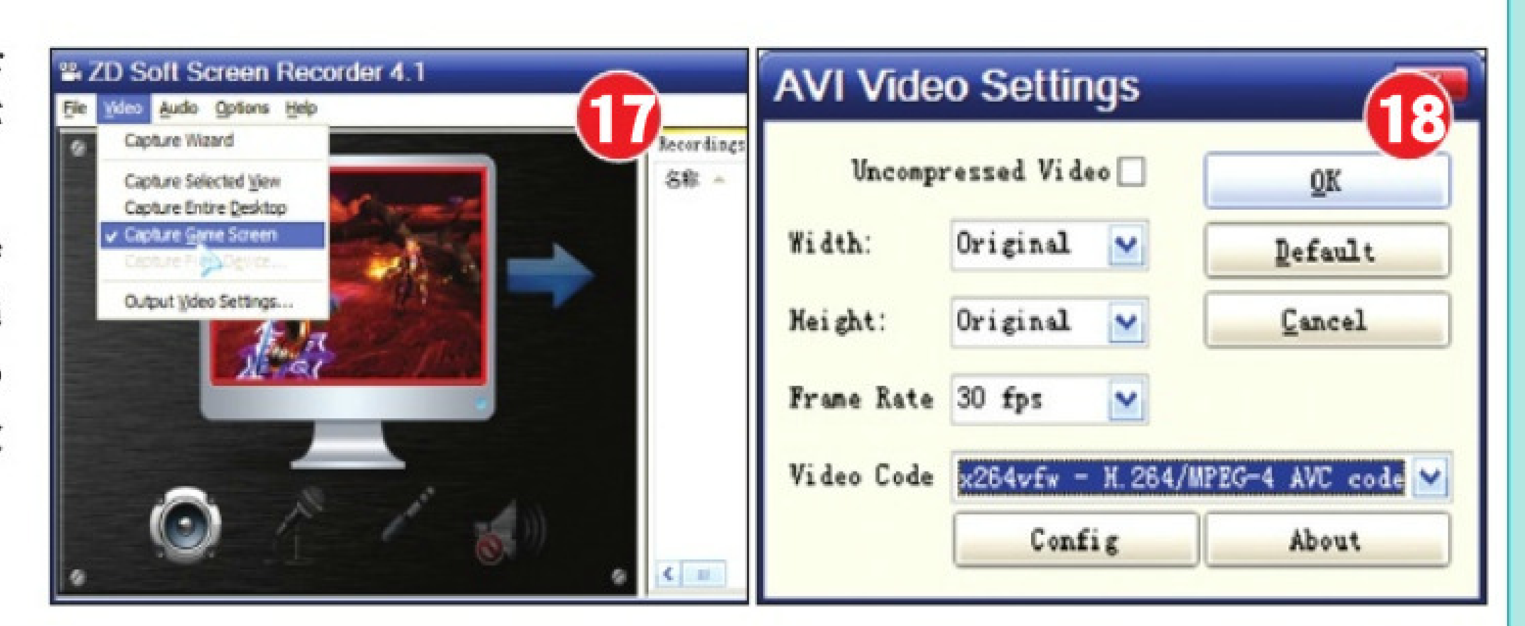
在进行视频录制前，首先关闭其他程序避免影响，还要设置合适的显示分辨率。使用大尺寸液晶显示器的用户，可适当调低游戏分辨率，以减小视频文件的体积，一般设置为1024×768即可。进入游戏后，当主角和龙套都到位后，按下录制快捷键F9，即可开始进行录制。如果选择了显示FPS帧率，在屏幕上方的FPS帧率数字会由黄色变成红色，说明软件已经开始录制游戏画面。要停止录制只需再次按下录制快捷键，即可录制生成一段视频素材了。录制的视频默认是以AVI格式保存在指定目录下。再次按下录制快捷键，可继续录制第二段视频。

2.智能强大的游戏视频录制工具ZD Soft Ganme reorder

ZD Soft Ganme reorder是一款高性能的屏幕录像机，它可以录制屏幕活动为视频文件，并实时同步录制音频。在功能上与前面介绍的Fraps很相似，但是在进行视频录制时功能更为强大智能。

（1）录制设置

安装执行最新版的ZD Soft Ganme reorder v4.1.3.0，关闭弹出的向导对话框，打开程序主界面。在界面窗口中有当前捕捉模式选择，点击向前向后按钮，切换录制模式为“Capture Game Screen”。也可直接从“Video”菜单中选择录制模式（图17），并可点击“Output Video Settings”命令，打开视频输出设置对话框。在设置对话框中，将视频输出长宽设置为“Original”（原始值），并可选择视频压缩编码（图18）。



如果要后期压缩，直接勾选“Uncompressed Video”项即可。

在窗口中点击声音捕获模式按钮，或者在“Audio”菜单中进行声音录制模式选择。如果不需要录制游戏声音，可选择“Mute Capture”模式（图19），如要录制游戏声音，应选择“Capture From Speaker”模式。此外，也可进行声音输出设置。

随后在“File”菜单中，选择“Set Output Filename”设置输出文件名，“Set Output Directory”设置输出路径。在“Options”菜单中，可设置录制快捷键，选择是否录制鼠标，游戏中显示录制工具栏等。



（2）录制游戏视频

设置完毕后，进入游戏中，按下录制快捷键即可开始录制游戏视频了。除了这种方法，还可点击“Video”菜单中的“Capture Wizard”命令，打开录制向导。



首先选择录制方式为“Record Game Play”（图20），然后根据游戏类型，选择录制3D、2D或网页游戏（图21），之后按下录制快捷键，软件就会自动检测游戏窗口，并按录制设置自动开始任务。在录制时屏幕左上角处会显示一个红色的圆形图标，再次按下录制快捷键，图标变成绿色，停止录制并自动保存录制的视频为AVI格式。



3.最省资源的屏幕摄影机BB FlashBack

BB FlashBack是一套功能强大的屏幕录制软件，不仅画面清晰顺畅，录制的方式也快速简单。BB FlashBack通常被用于录制教学动画视频，但是同样可以方便地录制游戏视频，而且它非常省资源，在录制视频时绝不会因为执行游戏而出现“卡顿”现象。

（1）设置与录制

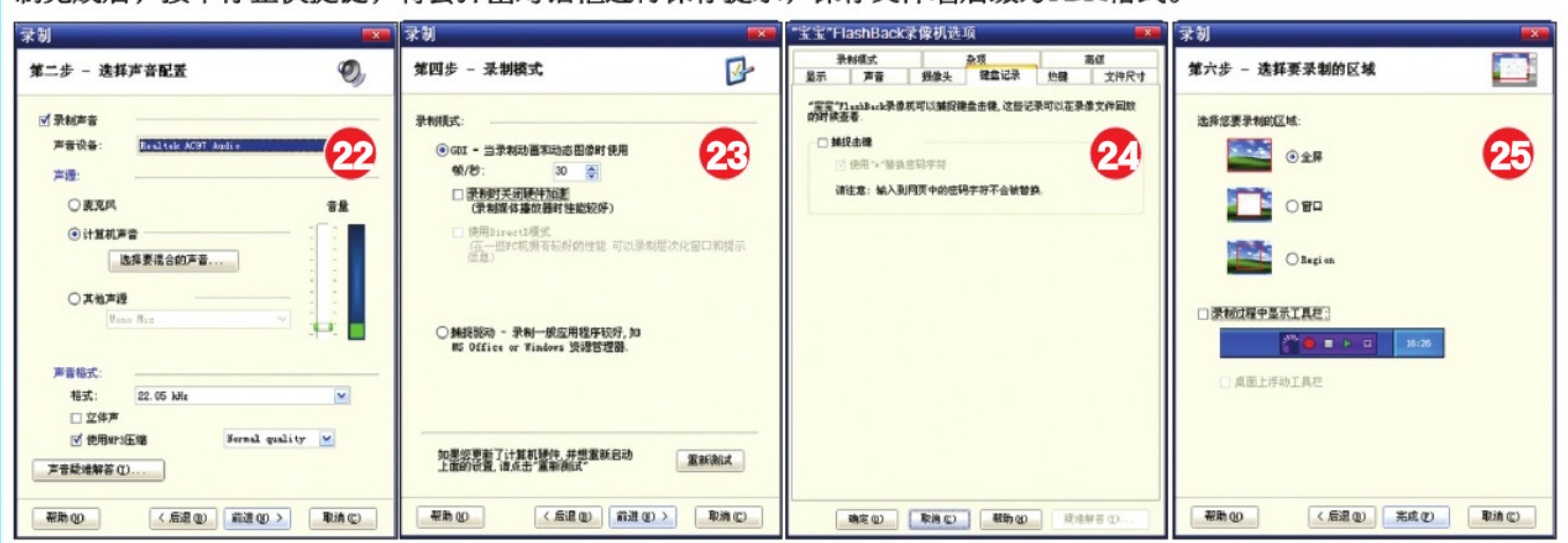
这里选择的是BB FlashBack 2.5汉化版，安装执行BB FlashBack 2 Recorder后弹出向导对话框。点击“录制新录像”按钮，软件会提示选择录像分辨率等相关信息。可以在“录制时更改屏幕分辨率”下拉菜单中选择相应的分辨率选项，录制游戏时软件会自动将屏幕调整为相应分辨率。

点击“前进”按钮，在录制向导选择录制声音的选项。如果要录制游戏声音，那么勾选启用录音功能，并可在声音设备中选择声音设备名，即声卡名，注意不要用默认声音设备（图22）。然后选择声源，一般录制游戏视频声音，可选择来源为“计算机声音”。在下方可设置声音格式，并可设置MP3压缩。

点击“前进”按钮，向导中提供了摄像头录像功能，可以从摄像头来捕捉视频。这项无需启用，直接跳过，然后设置录制视频的文件大小和视频质量（图23）。录制游戏视频时，一般使用“GDI”模式，并可设置帧数大小为30。注意，要取消“录制时关闭硬件加速”项的选择，以免录制视频时由于关闭硬件加速而导致游戏速度变慢。

点击“前进”，在其他选项步骤中点击“更多选项”，打开高级选项设置对话框（图24）。在“热键”选项页中，可以设置录像快捷键。在“键盘记录”中，取消对“捕捉击键”的选择，这点很重要，否则录制的游戏视频会像教学视频一样有鼠标和键盘操作提示。

在设置向导最后一步中，选择要录制的区域为“全屏”，取消“录制过程中显示工具栏”项（图25）。设置完毕后，就可以开始进行录像了。进入游戏中，按下录制快捷键开始录制，录制时游戏执行速度很流畅，基本不受影响。录制完成后，按下停止快捷键，将会弹出对话框进行保存提示，保存文件名后缀为FBR格式。



（2）视频粗略编辑与导出

执行录像播放器BB FlashBack 2 Player，打开刚才保存的FBR格式录像文件。点击菜单“效果”→“高亮光标”命

令，打开高亮光标设置对话框。必须取消其中的所有选项（图26），否则游戏视频中的鼠标指针和任何鼠标点击操作，都会被高亮显示。

在下方的视频帧栏中，可选择删除不需要的视频段帧，也可以复制某个视频段帧，粘贴实现重复播放效果。还可慢放或快放某几个视频帧，并可选择将其他视频片段插入此视频中。在“声音菜单”中进行视频配音，并可直接编辑录制视频的声音音轨。

完成简单的视频音频编辑后，点击菜单“文件”→“导出”命令，打开导出设置对话框。设置导出视频格式为WMV，确定后打开WMV视频导出参数设置对话框。在其中可设置音频视频信息，重要的是在“视频质量”选项页中，选择合适的WMV视频编码和质量。完成后即可自动转换录制的视频为WMV格式，并保存在指定的路径中，转换的时间可能会比较长。

4.输出功能最为全面的Techsmith Camtasia Studio

在众多视频编辑软件中，Techsmith Camtasia Studio是比较浅显易懂的一款，其强大的整合编辑功能、简易的操作，即使是新手，只要稍微动动手，即可录制编辑一段完美的视频。

（1）视频录制设置

安装并执行“Camtasia Studio v6.03”，点击界面中的“录制屏幕”按钮（图27），打开Camtasia Studio套件中的Camtasia录像器。

首先选择录制方式，可以选择为整个屏幕“Full Screen”，也可选择“Custom”，根据自己的需要，指定屏幕区域或程序界面窗口。在“Capture”菜单中，可选择是否录制声音。如果要录制游戏声音，可勾选“Record Audio”项，开启录音功能，并可设置声音来源设备和录制声音音量大小。

点击窗口菜单“Tools”→“Options”命令，打开高级设置对话框。在“Hotkeys”选项页可设置录制快捷键，默认设定为F9键开启录制/暂停，F10键结束录制。在“Capture”选项页中，可设置开启“Pause before starting capture”项，在指定好录制范围后不会立刻录制，以便有时间进行准备操作。选择“Save as .avi”项，可设置视频输出格式为AVI（图28）。在“视频”选项页中，可指定录制的帧数，一般每秒15帧就足够了，编码器为TCSS。

（2）录制视频

按下录制快捷键F9，此时录像器处于暂停状态，切换到游戏程序窗口，准备好后再次按下F9开始录制游戏视频。录制过程中可按F9暂停进行调整，录制完毕后，按下F10键结束录制，自动保存文件为AVI影片。

除了上面两种最主要的视频素材来源外，根据自制视频的需要，还可能会采用到其他一些视频素材收集方法。例如可从DVD或下载的影片中截取视频片段，通过电视卡录制视频，还可以从网上下载所需要的各种视频素材。关于影片视频的截取，可参考下面的视频剪辑部分，电视卡录制视频的方法与DV采集差不多，只需在采集时将视频设备指定为电视卡就可以了。

四、缩减视频素材体积

录制或采集的视频文件体积往往都很大，例如Frap录制录制10分钟的视频可能会有百余MB，这在进行后期编辑时导入比较慢，而且增加了资源占用，因此必须先进行一下体积压缩。

1.万能WinAVI Video Converter压缩视频体积

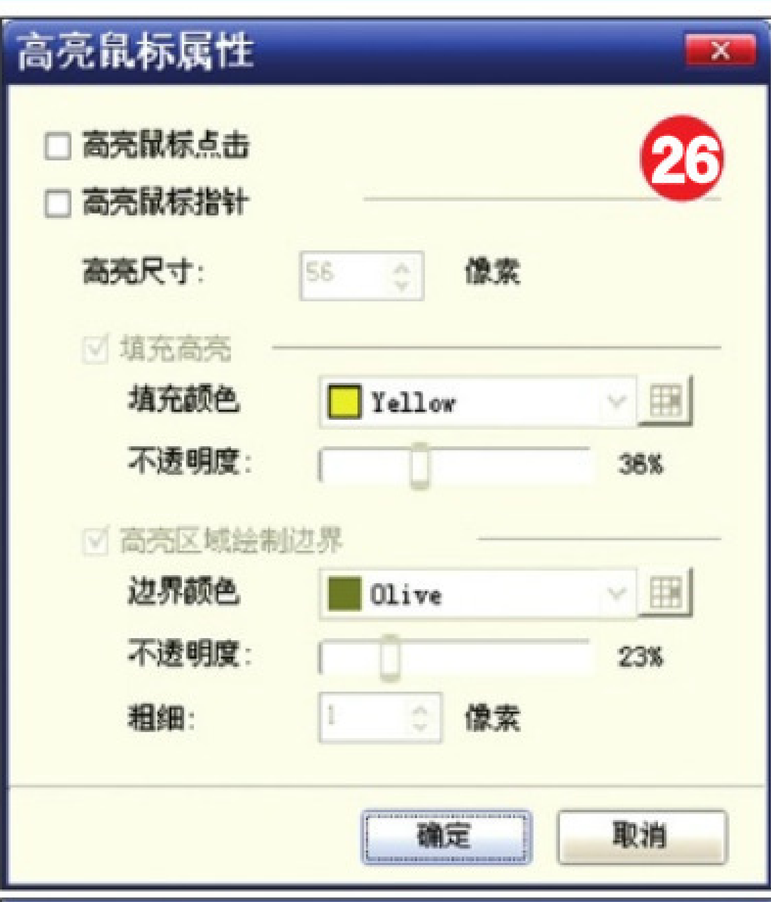
比较简单易用的视频压缩软件有WinAVI Video Converter，这个软件可以支持包括AVI、MPEG、ASF、WMV、RM等几乎所有视频文件格式转换为AVI/WMV格式。通过简单的格式转换压缩，可有效减小视频的文件体积。

执行WinAVI Video Converter，点击界面中的WMV转换功能按钮（图29），执行所有视频格式到WMV格式的转换，当然也可以转换成AVI之类的格式。在弹出的对话框中浏览选择要进行压缩的视频素材文件，添加所有视频文件后，点击“高级”按钮，打开高级设置对话框。

选择一个合适的编码率，选择“Local Area Network（768Kbps）”，可大大减小视频体积，其他画面大小和帧率可保持原始值（图30）。确定后就可进行转换了，转换的时间可能会非常长。

2.BADAK压缩视频素材

如果追求压缩速度，来自韩国的视频压缩转换软件BADAK是一个不错的选











择。执行BADAK后添加要转换的视频文件到转换列表中（图31）。在下方点击“设置”按钮，打开设置对话框。取消对“每秒帧率”和“调整大小”项的选择，保持视频素材的默认帧率与大小，将“选择编码器”设置为WMV2（WMV8）。其他的音频与字幕选项可不进行设置。返回界面中，点击“开始”按钮开始进行压缩转换。BADAK的压缩速度与压缩率都非常高。此外，Canopus ProCoder和TMPGEnc也是非常强大的压缩转换工具。

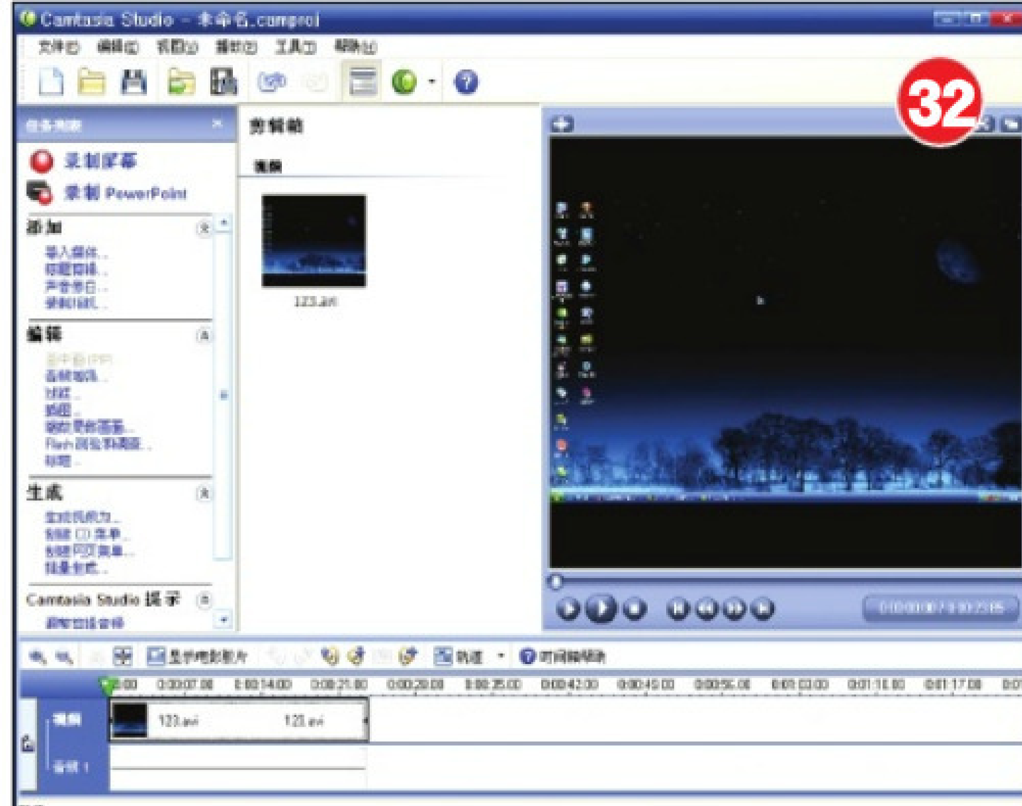


五、视频剪切与简单编辑

准备好的素材还很粗糙，先进行一下简单的修整。可用的软件非常多，这里以Techsmith Camtasia Studio为例。

1.Techsmith Camtasia Studio剪辑视频

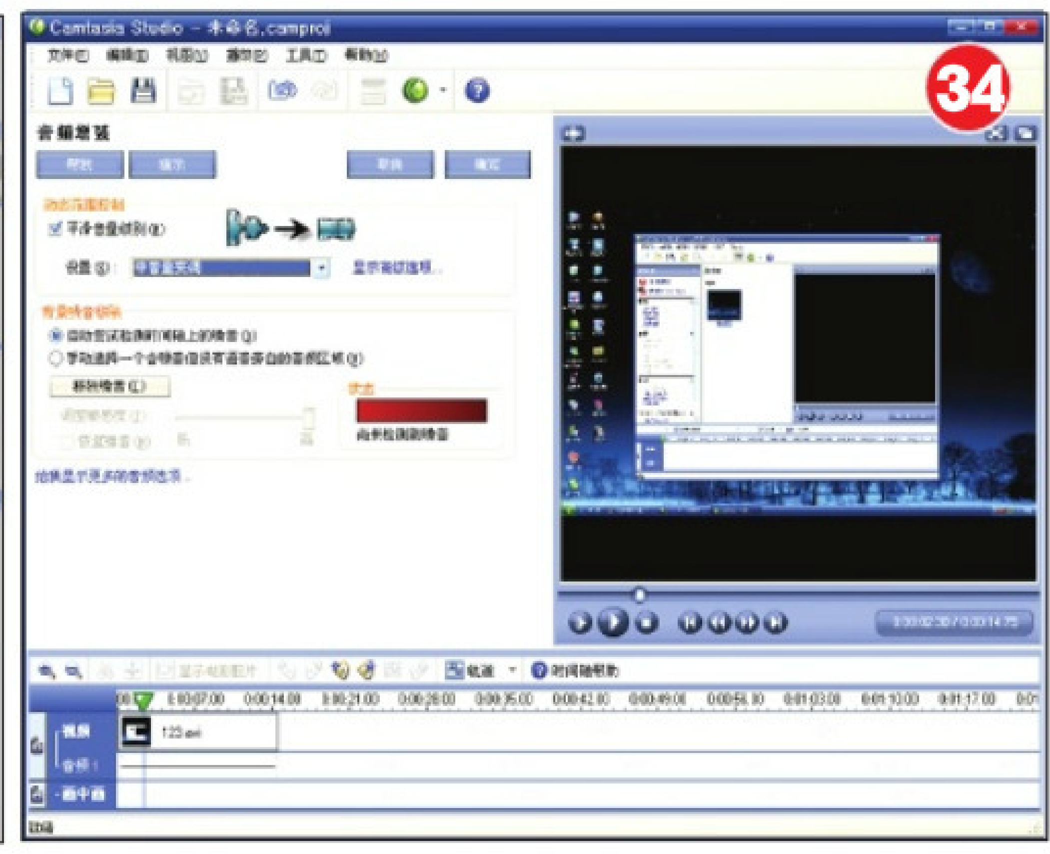
执行Techsmith Camtasia Studio，点击“导入媒体”按钮，浏览指定视频素材，将所有素材导入剪辑箱中（图32）。选择某个视频素材，点击“视频”上的进度条，拖动进度条选择要剪切的位置，比如要删除1:00与1:06间的内容，可先在1:00处按下Ctrl+D，再在1:06处重复按下Ctrl+D，即可选定此时间段内的视频内容。按下DEL键或点击右键菜单中的“剪切选择”命令（图33）完成删除。



用同样的方法，可剪切掉所有视频素材中的无用部分。如果同时录制了音频，也可在音频轨上执行相同的操作，删除无用的音频部分。此外，如果录制的音频效果不太好，可以进行手工编辑。

点击工具条上的“增大音量”或“减小音量”按钮，以25%的量调节音量的大小。也可点击工具栏上的“音频增强”按钮，打开音频增强界面。勾选“平滑音量级别”项，可进行声音变调处理。在“背景噪音移除”区，可选择“自动尝试检测时间轴上的噪音”项，点击“移除噪音”按钮，即可自动对声音进行降噪处理（图34）。





2.最小巧的剪辑工具

如果不想安装Techsmith Camtasia Studio，可利用一个小巧的工具SolveigMM AVI Trimmer进行视频素材的剪辑，后期再进行专门的制作。AVI Trimmer的功能就是单一的AVI视频剪辑，打开视频文件非常快，与那些打开时还要渲染一下的编辑软件相比速度优势非常明显。

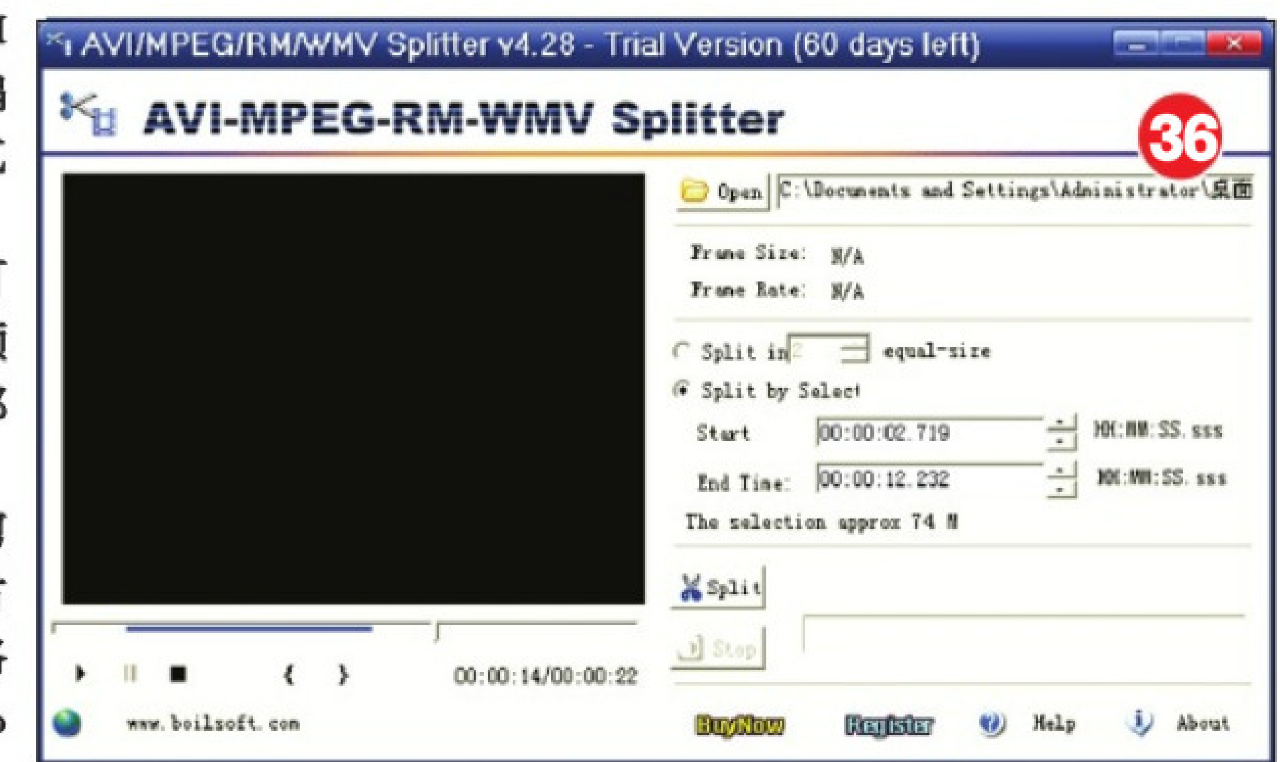
进入软件的主界面以后，在界面左侧上方的源文件目录处点击浏览按钮，选择视频素材文件（图35）。载入视频后将打开一个预览窗口。点击界面中的播放按钮；可播放预览视频，播放到要裁切的位置时，点击箭头图标标注起始、终止位置，也可以直接设置要剪切的起始与终止时间段，还可以点击“Sel”按钮，预览裁剪的部分，看一下是不是想要的视频片段。

标记作好以后，选择目标文件的存放目录，然后点击界面右侧的“添加”按钮，把要裁切的视频片段添加的列表当中。最后点击界面右侧的“执行”按钮开始裁切视频。软件支持多次剪切，多次剪切以后，点击执行按钮，会把多次



剪切的内容自动合并在一起，而且合并的速度非常快。AVI Trimmer是直接对视频素材文件进行剪切，而不会重新编码，因此剪切速度很快。但是AVI Trimmer支持的文件格式比较少，只能剪辑AVI和WMP文件格式。

另一款软件“AVI/MPEG/ASF/WMV Splitter v1.6”可支持的格式更多，且同样小巧。软件执行后，添加游戏视频素材文件。拖动内置播放器里的进度条，确定要剪切的部分。点击进度条下面的工具栏里的左边第1个“｛”按钮，确定剪切的开始部分；然后点击右起的“｝”按钮，确定剪切的结束部分（图36）。确定剪切范围后，点击进度条右边的“Split”按钮，在另存为窗口中，确定文件名和保存路径，最后点击“保存”开始进行剪切。此外，Super Video Splitter和Ultra Video Splitter也是不错的选择。



第三部分 添加对白配音

视频素材准备完成后，还需要为对白配音，这样才能是一个完整的视频片段，成为整部影片的基础。

一、音频素材的收集与剪辑

音频素材主要包括视频的背景音乐，以及对话配音等。从网上可以下载到许多背景音乐和影片原声对白，也有一些电影或游戏背景音乐，需要专门的提取和录制。

1.使用播放软件截取影片音乐或对白

提取影片视频中音乐或对白很简单，可使用一些常用的影音播放软件执行，例如KMPlayer、暴风影音、QQ影音等。以QQ影音v2.2为例，用QQ影音打开播放电影视频，点击播放窗口右上角的“主菜单”按钮，选择“编辑”→“视频/音频截取…”命令（图37），在播放窗口底部会弹出截取视频的功能区。

在截取视频功能区上，可使用鼠标拖动选择合适的起点和终点，也可使用起点和终点微调键，微调起点和终点（图38）。选择好要提取的音频段后，点击“保存”按钮，打开保存对话框。选择“保存音频”模式，输入文件名和保存路径，确定后就可完成音频提取了。



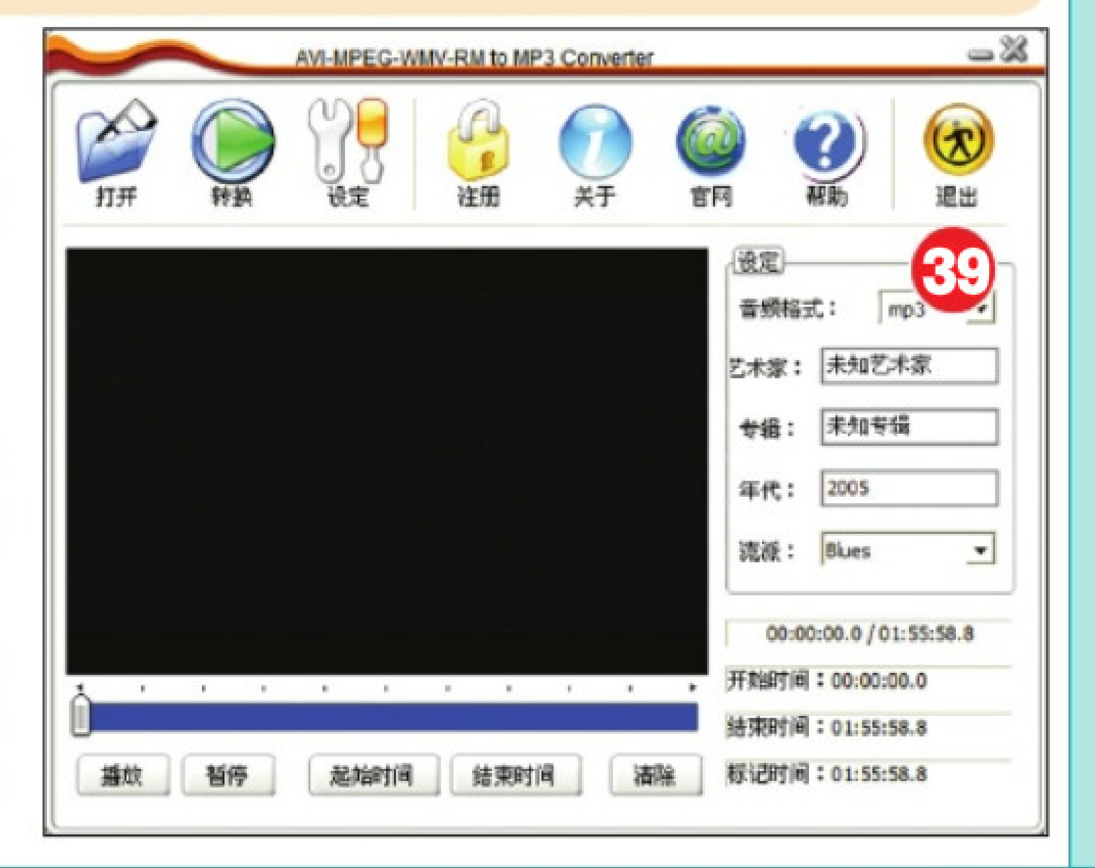
提示： 利用各种多媒体播放器软件，也可以方便地截取影片中的片段作为视频素材，或对视频素材进行剪辑。

2.直接提取视频文件中的音频

要提取多个影片视频中的声音文件，利用播放器软件提取可能有些麻烦，可使用“AVI MPEG WMV RM to MP3 Converter”这个强大的音频转换工具。软件可以将所有的视频和音频文件转换成MP3、WAV、WMA和OGG 格式，直接从视频文件中抓取音频，支持AVI、MPEG、RM/RMVB、WMV/ASF和MOV等视频格式。

软件执行后，点击左上角的“打开”按钮，浏览指定要提取音频的视频文件。打开视频文件后立即开始播放，可点击“暂停”按钮（图39）。

点击界面上方的“设定”按钮，打开设置窗口。在“常规”选项页中设置转换后音频文件的生成路径，在“MP3”选项卡中可设置MP3格式的声道、比特率、品质等。其他格式的设置也差不多，比率



越大，生成的文件也越大，音质也越好。设置好后，在主界面右侧的设置栏里选择要生成的文件格式，然后点击界面上方的“转换”按钮，就开始进行格式转换了（图40）。转换完毕后，将生成一个提取的音频文件。

另外，也可以根据需要提取视频文件中的一段音频文件。视频文件添加好后，拖动播放进度条，选择起点位置，然后点击界面下方的“起始时间”按钮，在拖动滑块选择要结束的片段时，单击界面下方的“结束时间”按钮。片段截取好以后，再按照上面的方法把音频文件提取出来就可以了。



3.声音素材的剪辑与调整

在自制视频时，可能只需要音频素材中的某一部分，或者要剪辑掉一些不需要的部分，可以利用音频分割器MP3 Sound Cutter进行简单的剪辑。执行MP3 Sound Cutter，点击界面上的“加载文件”，调入音乐素材文件。点击“播放”按钮开始播放音频素材文件，通过下方的滑块调节要提取音乐的开始时间，点击“标记当前位置为起始”；再选择结束时间，点击“标记当前位置为结尾”，选择好要截取的音频时间段后，点击“截取所选片段”（图41），在弹出对话框中设置音频保存格式，并可设置淡入淡出，然后指定文件保存路径及文件名，确定后音乐片段就被提取保存到指定路径下了。



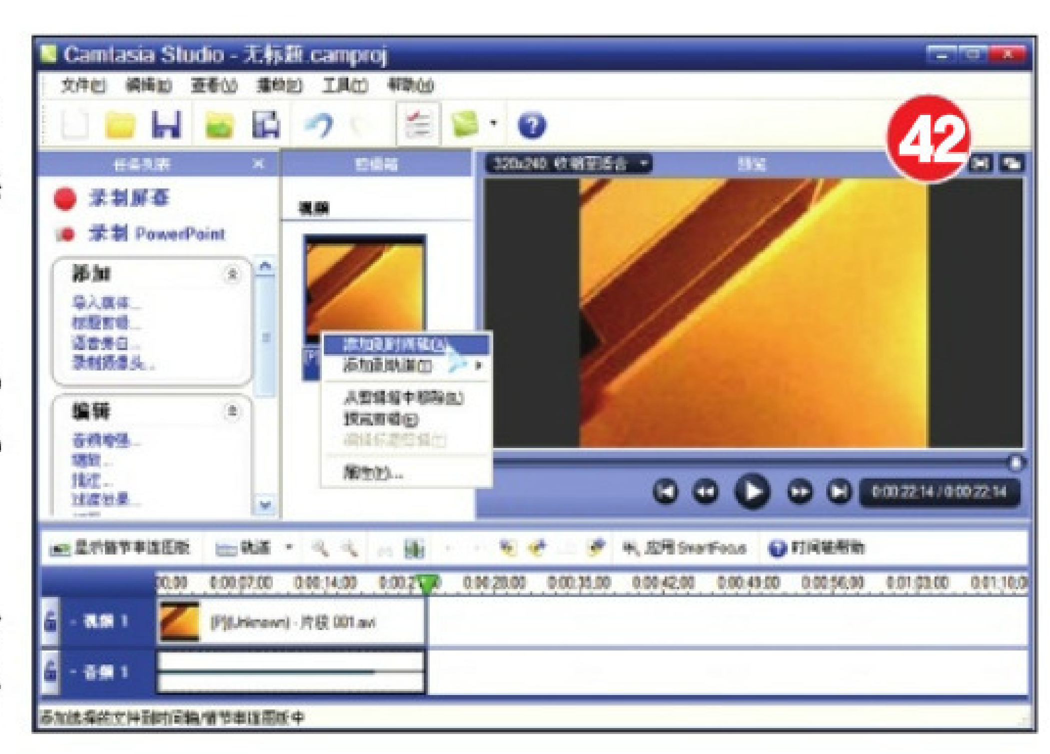
二、将音频素材添加到视频中

前面介绍的BB FlashBack和Techsmith Camtasia Studio都可以方便地将音频素材，添加导入到视频中。这里主要详细介绍Techsmith Camtasia Studio中添加音频的方法。

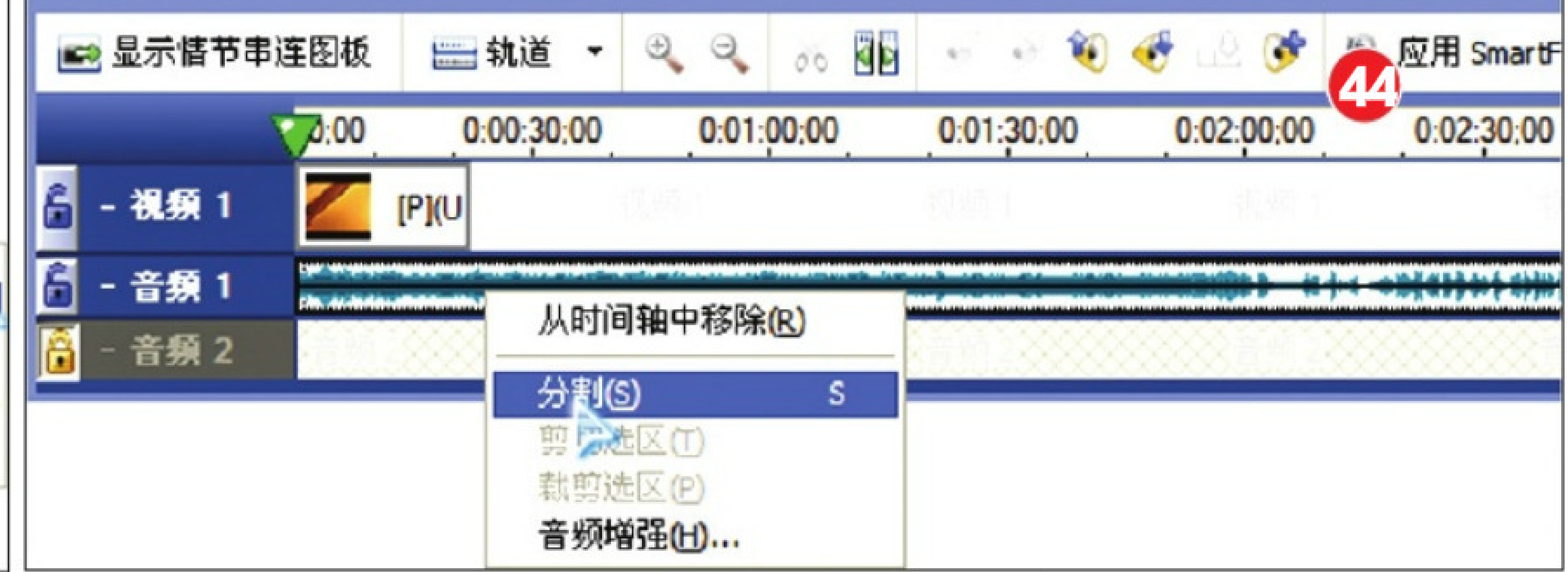
执行Techsmith Camtasia Studio，点击“添加”中的“导入媒体”按钮，将要添加音频的视频素材文件加入编辑列表中。右键点击列表中的视频素材文件，在弹出菜单中选择“添加到时间轴”，即可将视频添加到视频轨道上（图42）。

然后再用同样的方法导入媒体，将音频素材文件添加到列表中。右键点击“添加到轨道”→“音频1”命令，将音频素材添加到音频轨道上（图43）。注意，如果原来的视频中本来已有声音，那么音频轨道1可能会被占用，添加到其他音频轨道上即可。

在音频轨道上可对音频进行各种编辑（图44）。拖动音频文件，可改变其时间轴，设置音频的生效时间。也可使用右键菜单命令，对音频文件进行分割、剪切，或者增强音频效果。音频处理完毕后，保存并导出文件，就可得到融入了音频素材的视频。







三、录音对白，后期配音



后期配音也可利用Techsmith Camtasia Studio进行，操作非常简单。用前面的方法导入视频素材文件后，将视频添加到时间轴上，再点击“添加”中的“语音旁白”按钮（图45），打开语音录制界面。

在语音对白录制界面中有视频预览窗口，可通过播放视频或拖动视频时间轴，

定位要开始配音的时间段。也可从头开始进行配音。在“录制轨道”中，选择要用于存储旁白对话的轨道，选择一个空白轨道即可。在“录制持续时间”中可选择录制时间段，一般选择“直接剪辑结束”，表示录制到视频结束为止（图46）。在下方“输入等级”中可设置麦克风音量。

设置完毕后，点击“开始录制”按钮，通过麦克风配对白，对白就会被软件录制下来。录制完成后，点击“完成”按钮，弹出一个WAV文件保存对话框，指定文件路径并完成保存。同时录制的旁白会覆盖在指定的音频轨道上，再次播放视频时，可以听到录制的旁白。如果不满意，可以删除旁白音轨，也可删除其中的某一小段重新进行录制。最后导出保存添加了旁白的视频文件即可。



第四部分 制片完工——视频后期加工制作

视频素材经过剪辑并添加了对白和音频，最后就是要将这些视频素材制作成一个完整的故事了。视频的后期加工制作，主要包括组合视频素材片段，设置视频转场过滤，添加字幕，添加视频特效等。在视频的后期制作中，除了可使用简单易用的Windows Movie Maker，还有会声会影、SONY Vegas等专业的视频编辑软件。另外，可能还会用到一些第三方的视频特效工具或插件。

一、最易用的Windows Movie Maker——视频编辑入门

微软提供的Windows Movie Maker工具最适合初学视频编辑者入门使用，操作很简单直观。

1.编排剧情

执行Windows Movie Maker，点击左侧“捕获”→“导入视频”，将准备好的视频素材全部导入素材列表。根据剧情安装，将各场景视频段素材按次序，添加到“时间线”上，构成一个完整的故事（图47）。然后点击“显示时间线”按钮，即可看到排列的视频及播放时间段。拖动视频素材片段，可调节视频片段的次序（图48）。



2.录制旁白并加入音频

Windows Movie Maker也可以直接录制旁白或加入音频素材，加入其他音频素材的方法与上面的Techsmith Camtasia Studio操作方法差不多，下面主要来看看录制旁白的步骤。

点击下方时间线按钮栏中的“旁白时间线”，显示旁白录制界面。设置麦克风音量，将时间线上的播放指示器移动到要加入旁白的时间上，然后点击“开始旁白”按钮，即可开始录制旁白（图49）。

旁白录制完毕后，会在指定路径下生成保存一个WMA格式的音频文件，同时自动将旁白添加到音频轨道上。



3.设置视频片段的转场

所谓的转场，也就是不同场景的视频片段间的过渡，可以为不同的场景片段添加转场过渡特效，如翻页、百叶窗等效果。点击工具栏上的“收藏”按钮，展开左侧收藏侧边栏，选择其中的“视频过渡”项，显示所有视频过渡效果（图50）。选择喜欢的效果，将其拖到下方时间线上2个片段之间的过渡框内即可。添加视频转场过滤时需要注意，转场效果不要滥加，只有在需要的时候才进入加入，否则画蛇添足。以《网瘾战争》为例，整个视频并没有多少转场效果，反而更加简洁自然。

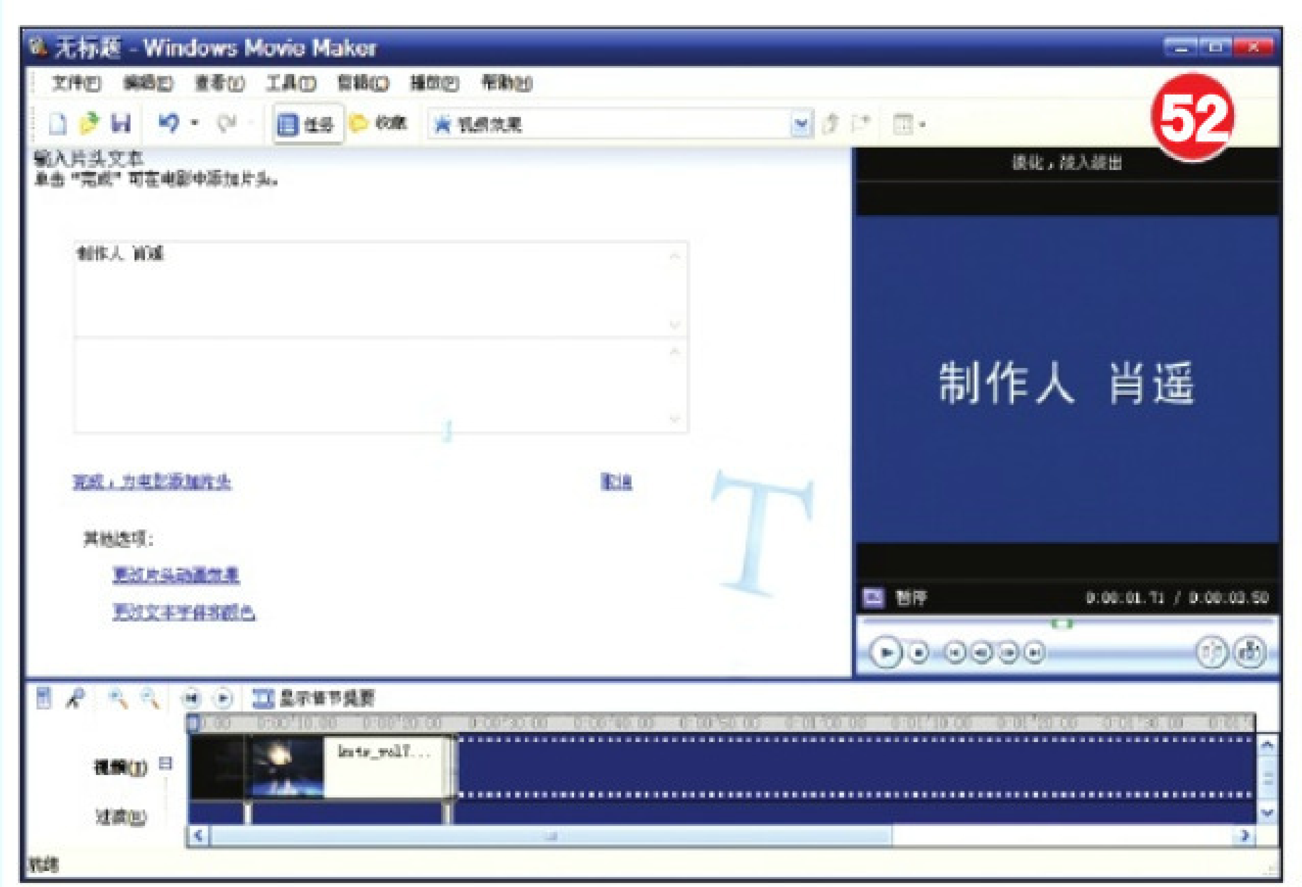


4.添加片头片尾与字幕

片头是一段视频的开头，通常用于显示视频名字、导演、制作、配音等人员信息。片尾也可设置类似的信息。点击“工具”→“片头和片尾”，在显示设置页面中选择“在电影开头添加片头”（图51），然后输入视频制作信息文字，并选择下面的更改字体或动画效果（图52）。完成后点击“完成，为电影添加片头”，字幕即可被添加到片头时间轴内。



用同样的方法，选择“在时间线中的选定剪辑之前添加片头”，可添加转场时的字幕；选择“在时间线中的选定剪辑之上添加片头”，可添加对白字幕，并可拖动设置对白字幕在视频段的任意位置，字幕将会被叠加在所选择的视频片段上（图53）。但是Windows Movie Maker添加字幕有些不便，不能设置字幕在影片屏幕上的位置，字幕是显示在屏幕中央的，难以移动到下方。最后，点击菜单“文件”→“保存电影文件”命令，将制作好的视频保存为WMV格式文件，一部视频就这样初步制作完成了。





二、会声会影多姿彩——视频编辑进阶

作为面向低端应用的视频编辑软件，会声会影软件是国内个人用户视频处理的首选。利用会声会影，用户只需按照软件向导提示操作，便可轻松完成从视频采集、编辑到输出的一系列操作。虽然操作简单，但其功能绝不弱，在基本的非线性编辑功能方面非常接近Adobe Premiere之类的软件。

1.会声会影的简单操作

执行Video Studio X2后，显示启动向导，包括“会声会影编辑器”“影片向导”和“DV转为DVD向导”三大功能。个人自制视频，点击“会声会影编辑器”按钮，打开视频编辑界面。



在“会声会影编辑器”界面左侧是视频预览窗口，右侧为素材窗口、参数设置等面板，下方是轨道面板。点击“编辑”界面中的“打开”按钮，选择要进行编辑的视频素材文件，将其导入到编辑列表中（图54）。

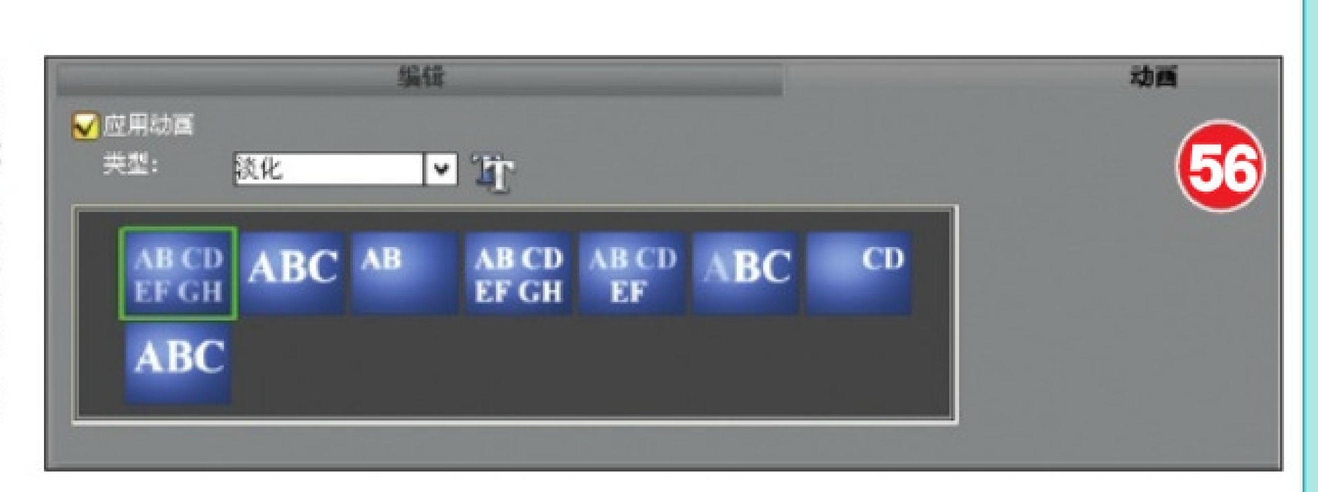
（1）视频调整与特效

将要编辑的视频素材拖动到轨道面板中，在参数设置面板的“视频”选项页中可对视频进行色彩调整和场景分割等操作（图55）。点击“色彩校正”按钮，打开视频设置选项卡，可以方便的调整色调、对比度和亮度等参数。选择参数面板中的“属性”选项页，在这里勾选“素材变形”项，预览窗口中的视频将会显示绿色的设置点，拖动设置点可对视频画面进行变形操作，使用视频产生一些特效。



（2）添加对白字幕

会声会影的字幕功能远比Windows Movie Maker强大得多。点击界面上方的“标题”按钮，切换到字幕编辑界面，双击视频预览窗口，可手工添加字幕，也可直接拖动已有的字幕到下方的轨道面板中，并设置字幕开始时间。在参数设置面板中选择“编辑”选项页，可设置文字内容及文字队列方向。选择“动画”选项页，还可设置字幕的动画效果（图56）。



（3）设置转场效果

视频中场景切换时，可能需要添加一些转场效果动画，使视频更生动。在轨道中选择某段视频，点击参数面板中的“按场景分割”按钮，打开场景分割对话框。点击“选项”，在弹出对话框中设置场景敏感值，可调高一些。然后点击“确定”按钮，即可自动检测场景切换处，并自动进行视频分段（图57）。

在界面上方选择“效果”功能界面，在这里可选择各种转场动画效果，包括爆裂、打碎、飞行等……在右边的效果列表中选择某种动画效果，将其拖入到下方的两个场景转换处即可添加转场特效。另外，在素材下拉列表中，可以选择“Flash动画”，导入本机上的动画素材，将其拖动到转场处设置Flash转场效果。



（4）添加背景音乐录制对白

点击界面上方的“音频”按钮，切换到音频添加界面。在这里可导入音乐素材文件，也可以点击参数面板中的“录音”按钮，使用麦克风录制对白配音。然后将背景音乐素材或录制的对白音频拖动到下方的“音频”轨道中，设置好开始播放时间，即可完成背景音乐的添加（图58）。



（5）生成视频作品

所有设置完毕后，切换到“分享”界面，点击“创建视频文件”按钮，即可将当前编辑的视频输出保存。

三、完美视频特效——视频编辑高级篇

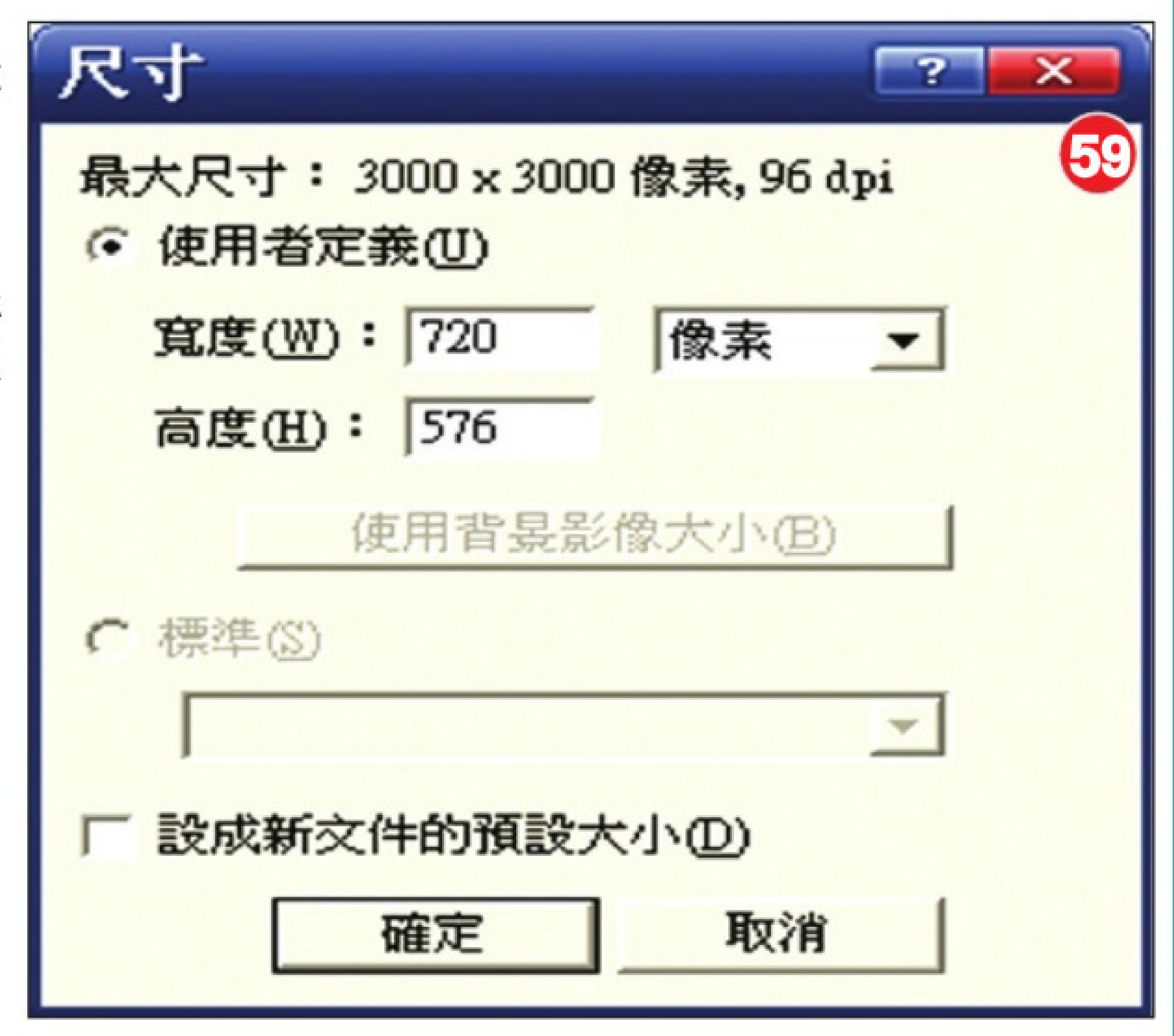
一个漂亮的特效，不仅能让视频更加吸引人，也增加了视频的技术含量。如何在自制视频中添加各种特效呢？通常我们需要使用第三方的特效制作工具或采用一些特效插件。

1.Cool3D与绘声绘影打造3D视频片头

Ulead COOL 3D是一款菜鸟级3D动画设计，三维立体字、标志制作工具，利用这个老牌的3D制作工具，我们可以轻松在自己的视频中添加3D片头。

（1）用Cool3D制作3D火焰字视频

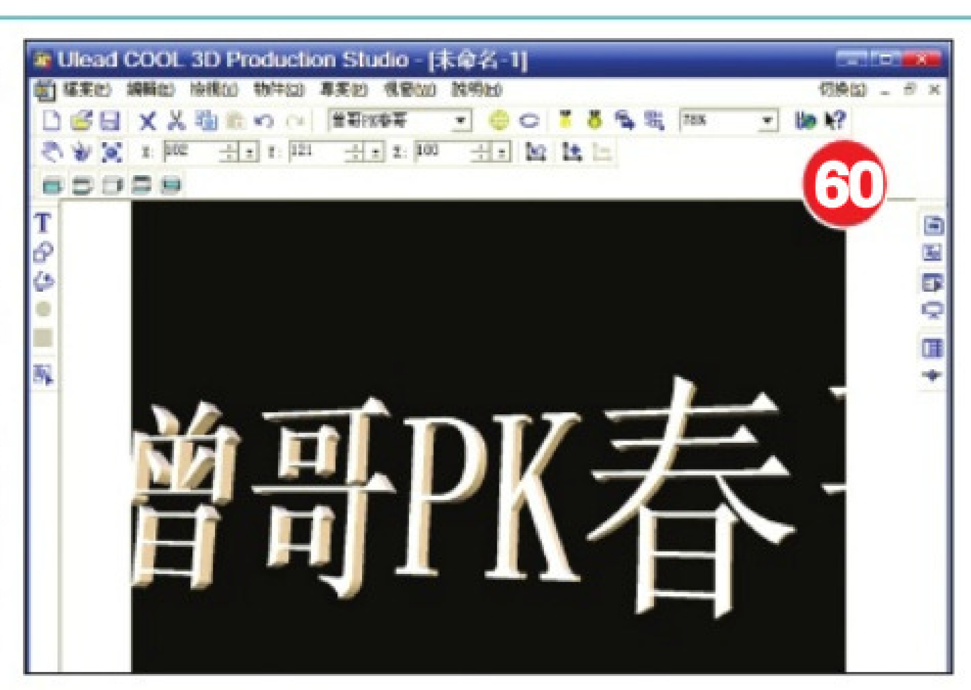
执行Ulead COOL 3D，点击菜单“图像”→“尺寸”命令，打开尺寸对话框（图59）。可根据添加片头的视频图像尺寸来设置此处的尺寸，使得最终生成的3D字视频图像尺寸设置与影片大小相适合，这里将宽度设置为720像素，高度设置为576像素，设置好后单击“确定”按钮。点击工具栏上的“插入文字”，在弹出的文字对话框输入片头文字，并设置其字体和大小，确定后添加文字

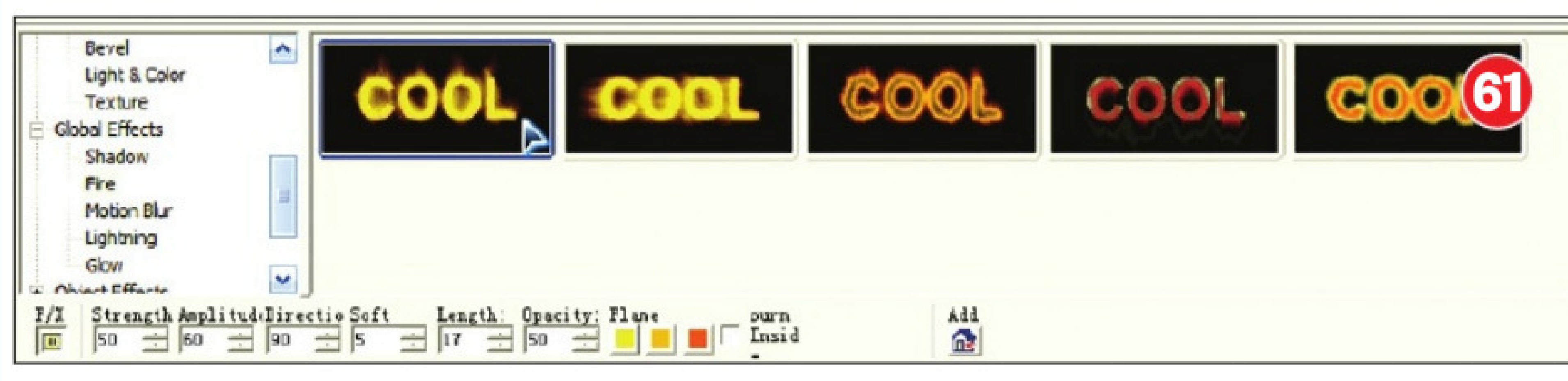


到窗口中。使用工具栏上的方向调节与旋转按钮，调节字体3D显示效果（图60）。

点击菜单“查看”→“百宝箱”命令，打开“百宝箱”工具栏。选择“整体特效”前“+”打开该目录，然后单击“火焰”，可看到内置的几种火焰特效效果（图61）。选择某个特效，将其用鼠标拖到文字上，一个具有简单的三维特效片头就做好了（图62）。

点击菜单“文件”→“创建动画文件”→“视频文件”命令，指定保存路径与文件名。点击“选项”按钮，打开选项设置对话框，在“常规”选项卡中可设置动画的帧速率，并可设置压缩率。设置完毕后，点击“保存”按钮就可将动画文字保存为视频文件了。







（2）将3D片头导入视频

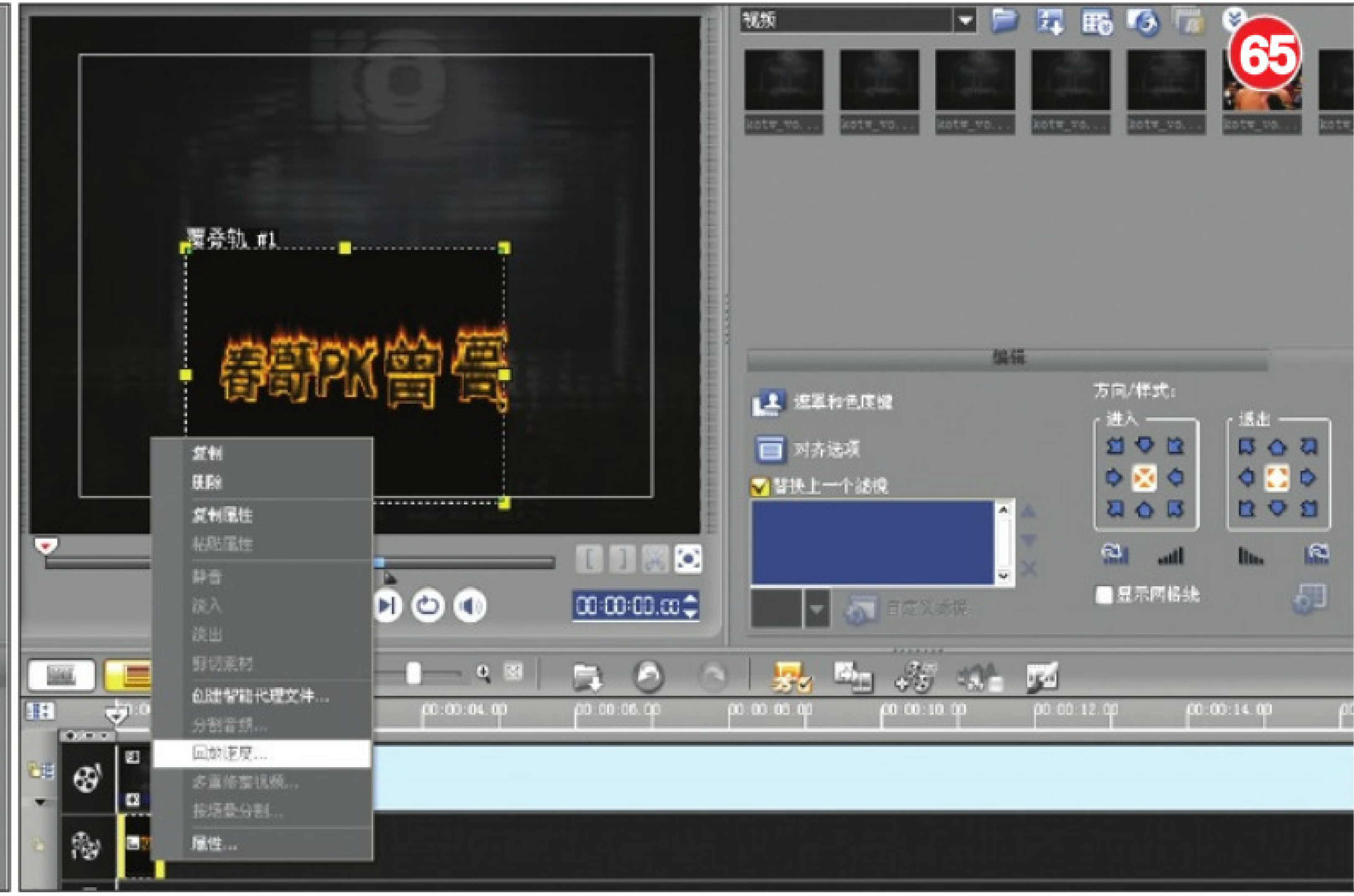
执行会声会影，打开要编辑视频素材文件，选择“覆叠”编辑页。在编辑界面中点击右键，在弹出菜单中选择“插入视频”命令（图63），在打开的对话框中选择刚才创建的3D字视频，完成后将三维片头导入媒体列表中。

在媒体列表中右键点击3D字，在弹出菜单中选择“插入到”→“覆叠轨”命令（图64），即可将3D动画字添加到覆叠轨上，此时就可以对3D动画字视频进行调节设置了。

在左侧的预览窗口中，可调节设置3D字素材的区间、淡入淡出以及回放速度等（图65）。由于3D动画字视频播放速度非常快，因此需要调节其回放速度。点击“回放速度”按钮，在弹出的对话框中拖动“回放速度”面板上的滑块来调整，调整速度放慢到原来的1/10即可。此外，在编辑窗口右边的属性面板中，还可以设置3D字动画的运动方向、透明度等。最后设置合适的转场特效，保存输出视频，一个带3D动画字特效的视频就制作成功了。利用同样的原理，其实可以将其他特效软件生成的视频，以插入素材的方式导入到会声会影中进行编辑。







上面只是简单介绍了一下会声会影与第三方软件结合制作视频特效，其实会声会影还可以安装许多特效插件实现视频特效。另外，还有一款非常专业的视频编辑软件SONY Vegas，它有各种第三方的特效插件支持，特效极为丰富。对于这些视频特效的制作，这里就不再过多讲解了，感兴趣的朋友可以上网搜索相关资料学习。最后，要提醒大家的是，一个成功的视频并不在于它的制作技术有多么高超，有多少华丽的效果在其中，而在于其视频所表达的实质与灵魂。各种视频制作技术，只不过是用于表达的手段而已，千万不要追求表面的技术而舍本逐末。



有备无患——5款免费备份/同步工具推荐与比较

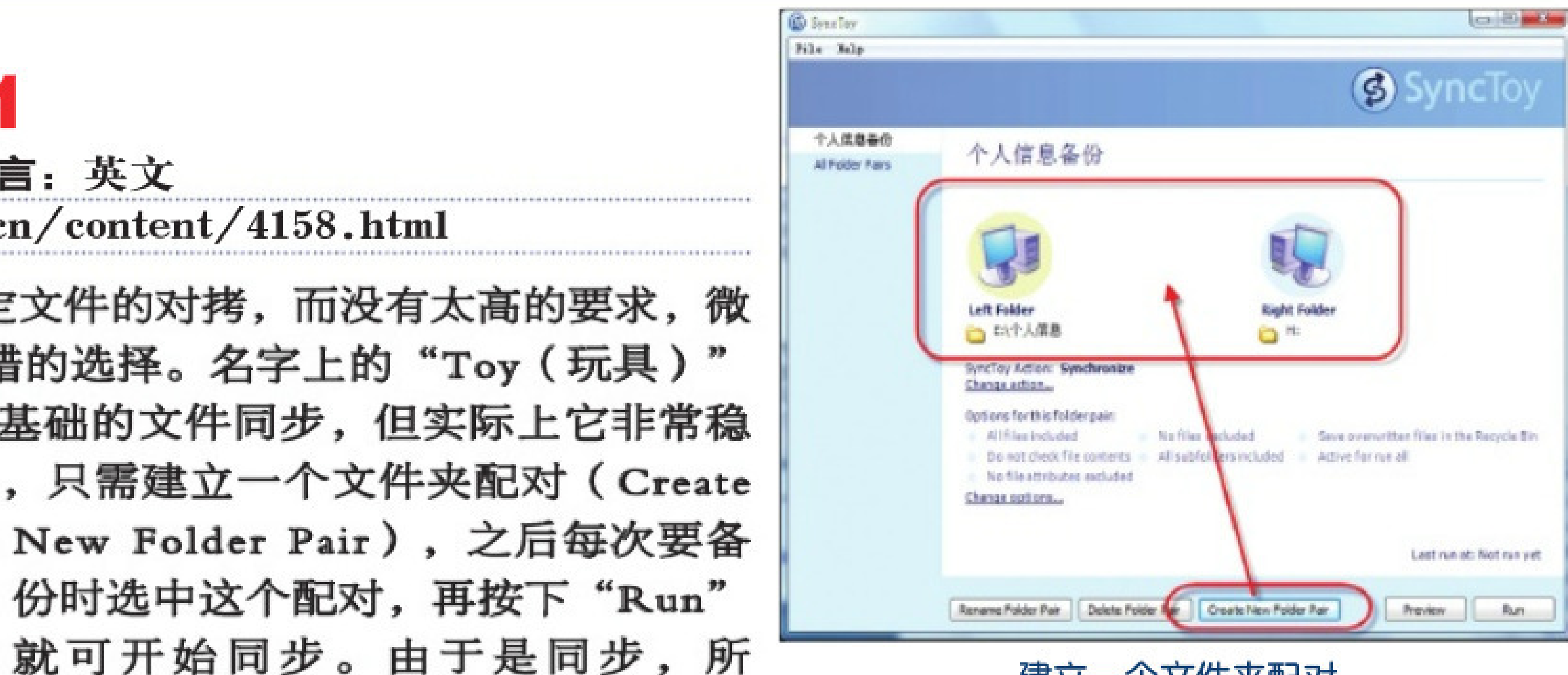
不少人都会觉得自己硬盘上的数据没什么重要——直到有一天某些数据真的丢失，才发现情况并非如此。随着电脑在生活中扮演越来越重要的角色，将重要数据备份，已成为一个相当好的习惯。实际上硬盘上的数据丢失是一种低概率高损失的风险，越是这种风险，越应当引起我们日常的注意（这是日常生活中“投保”的典范），现实生活中既然无法为其投保，那么定时进行备份，就是最好的保险。以下我们就来看一下，在免费软件领域中，有没有合适你的备份工具。

■北京 淮阳客

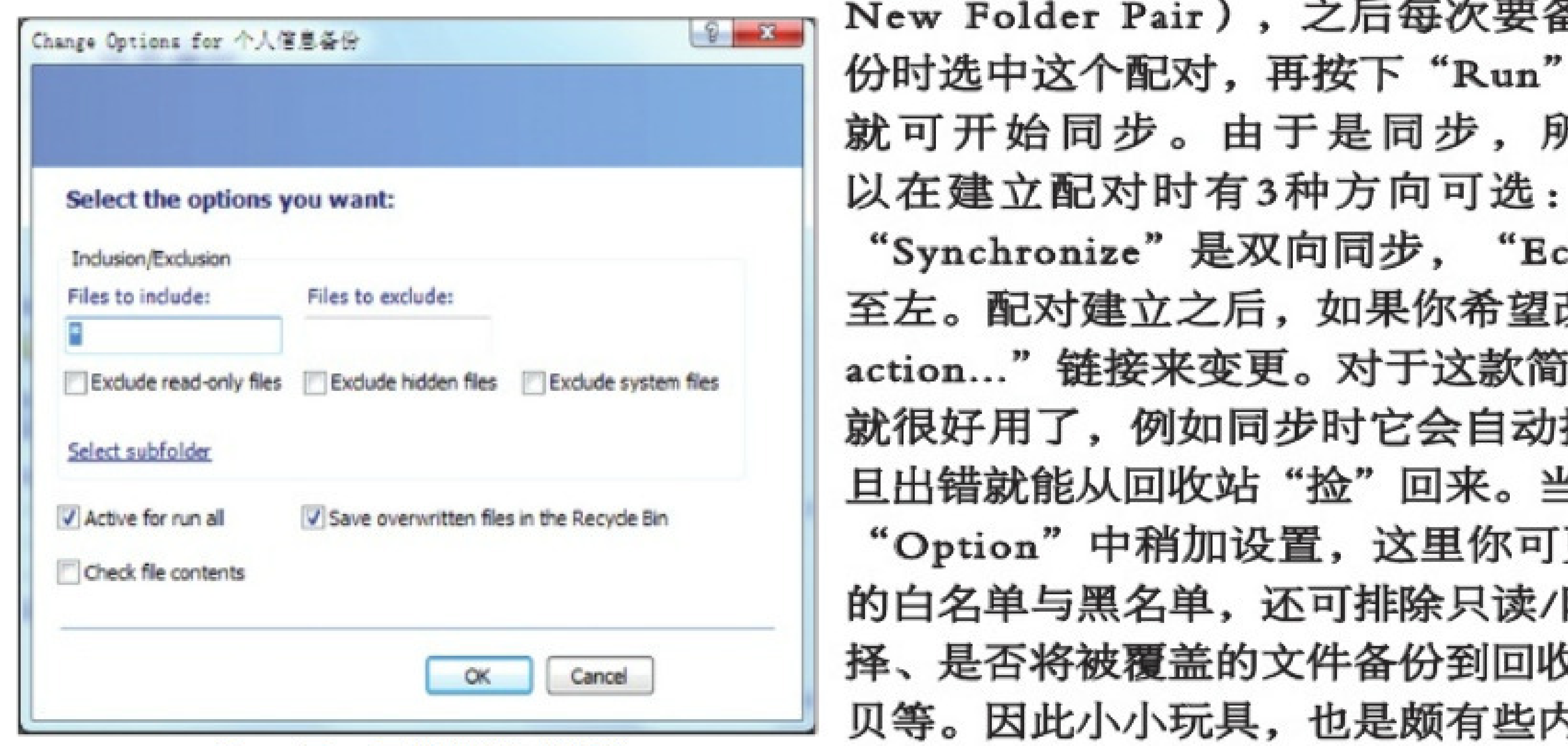
Microsoft SyncToy 2.1

□大小：2.88MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/4158.html

如果你只是希望简单地定时完成固定文件的对拷，而没有太高的要求，微软自家所发布的这款小软件就是一个不错的选择。名字上的“Toy（玩具）”意味着它的功能相当简洁，只可进行最基础的文件同步，但实际上它非常稳定，而且用起来很简单。任何备份工作，只需建立一个文件夹配对（Create New Folder Pair），之后每次要备份时选中这个配对，再按下“Run”就可开始同步。由于是同步，所以在建立配对时有3种方向可选：“Synchronize”是双向同步，“Echo”是从左至右，“Contribute”是从右至左。配对建立之后，如果你希望改变方向，可通过配对界面中的“Change action...”链接来变更。对于这款简单的软件来说，设置好配对，默认情况下就很好用了，例如同步时它会自动把那些将被覆盖的文件移动到回收站，一旦出错就能从回收站“捡”回来。当然你要是希望更智能一些，也可在配对的“Option”中稍加设置，这里你可更改的项目包括：过滤文件（支持通配符的白名单与黑名单，还可排除只读/隐藏/系统文件）、对子文件夹进行排除选择、是否将被覆盖的文件备份到回收站、同步时根据内容来判定是否要重新拷贝等。因此小小玩具，也是颇有些内脏。总之，它适合于简单情况下的备份，至于备份跨度，它支持局域网，但FTP等就不要指望了。



建立一个文件夹配对

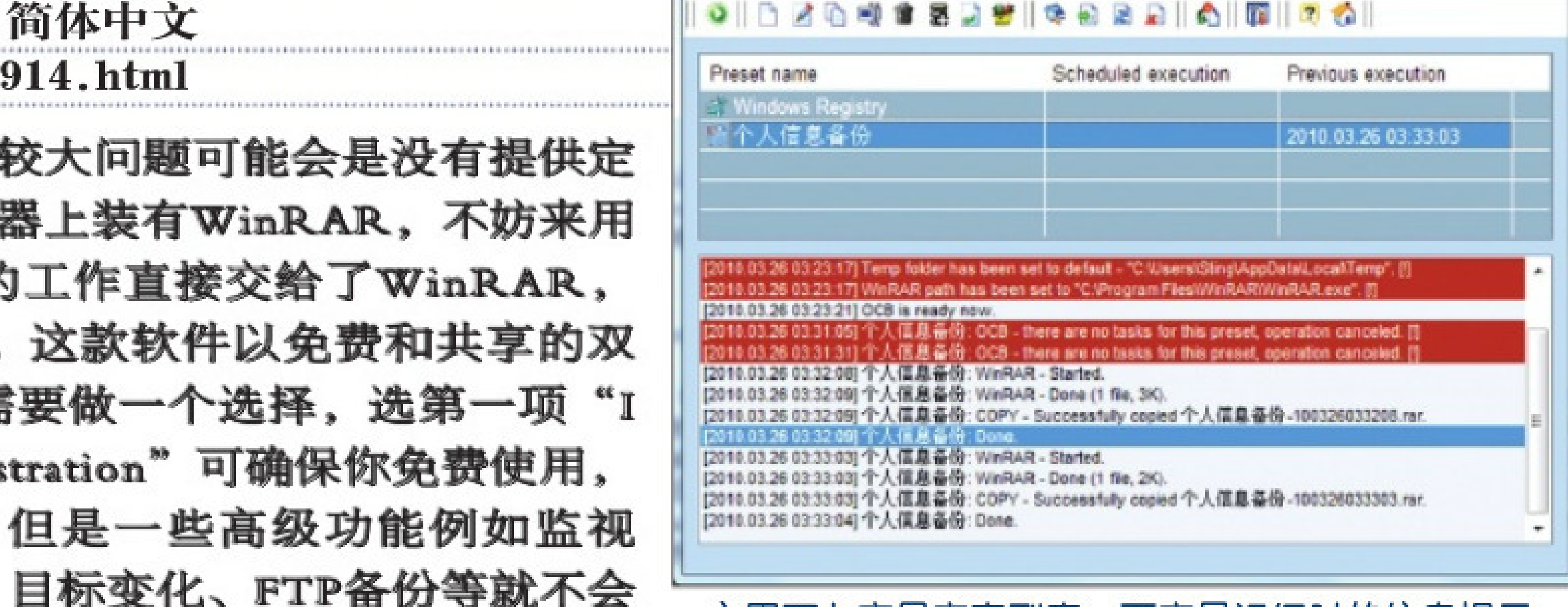


SyncToy可选的配对选项

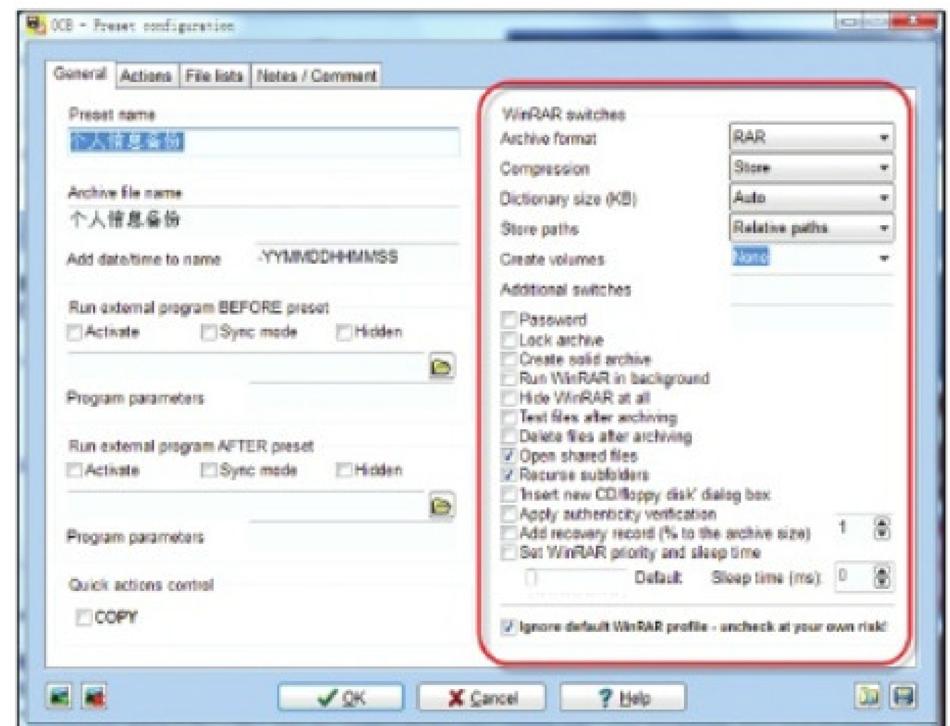
OCB for WinRAR 2.19

□大小：0.99MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/28914.html

对于要求稍高一些的用户，SyncToy的较大问题可能会是没有提供定时备份、备份压缩等功能。那么如果你的机器上装有WinRAR，不妨来用一下这款软件，它将备份压缩、加密文件的工作直接交给了WinRAR，而自己则实现了定时备份等更高级的内容。这款软件以免费和共享的双轨授权模式发行，因此在初次运行时，你需要做一个选择，选第一项“I would like to use anonymous freeware registration”可确保你免费使用，但是一些高级功能例如监视目标变化、FTP备份等就不会出现。这款软件在细节方面有很多考究，例如它会问你备份时是覆盖旧版本还是每次都创建一个新压缩文件、抑或是在原压缩文件中进行增删；允许你在备份任务的前后指定运行某个软件（例如有时需用某个软件生成报表，再开始备份）；在设置包含、排除项目时，除了允许你从资源管理器拖拽文件之外，你还可直接用“记事本”对文件列表进行编辑。备份方案加入后，右击方案名再选择“Schedule”可进入计划备份设置，这一块的功能同样细致，对于同一个备份方案它允许你添加多个定时器，例如你可选择每周定时备份，还能在特殊的时间（如每月末）执行另一个定时备份任务；而在设置时间间隔方面，软件也贴心地增加了跳过某天、备份延时如何处理（例如到了备份时间电脑却未开）等设置项目，相信一定能满足各种需求。



主界面上方是方案列表，下方是运行时的信息提示



通用预设中的右侧全是有关于WinRAR的设置

SyncBack 3.2.20

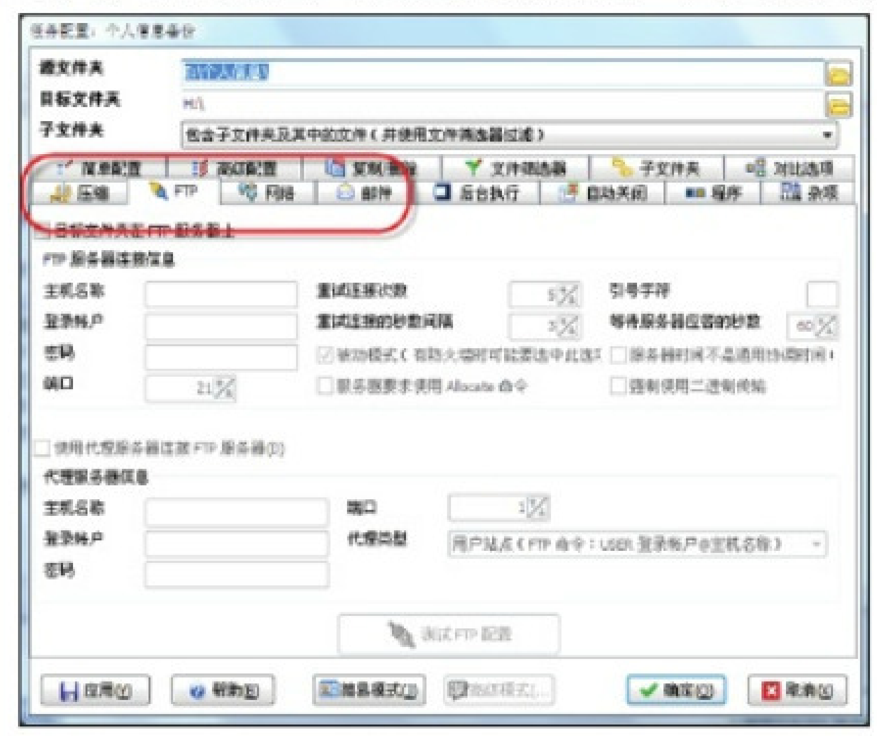
□大小：1.81MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/95655.htm

相比于OCB，SyncBack对跨网络的备份，例如FTP备份、带密码的跨网主机备份以及邮件备份等支持得更好，另外，它是一款同步与备份兼具的软件，相比OCB的单向备份功能要更丰富；此外，由于有汉化版的存在，它的界面对国人来说也显得更为亲切。不过它的压缩功能、任务计划与OCB相比都差距，特别是与OCB灵活的定时器设置相比，SyncBack只是简单地调用Windows系统自带的任务计划，因此如果你需要较复杂的备份计划，OCB更能胜任。SyncBack提供了两种使用模式："简易模式"和"高级模式"。在简易模式下，界面上仅显示较为基础的任务配置选项，但是对于一般的用户而言，这里提供的功能基本上已够用了。而一些更复杂的功能，例如压缩、FTP、跨网备份、邮件、后台执行、备份前后运行程序、对比选项等，只有在用户点击"高级模式"按钮的情况下才会出现。这种由简到难的模式，让软件的人性化程度更高，适合于不同水平的用户来使用。此外，这款软件还提供了两个有用的"模拟"功能：模拟执行和模拟还原。选择这两个功能的时候，软件不会进行文件写入操作，而是会显示一个列表，让你看到哪些文件会新增，哪些会被覆盖。新手如能利用好这两个功能，可减少因配置不熟而造成的文件操作失误。



主界面列出了所有建立的备份方案



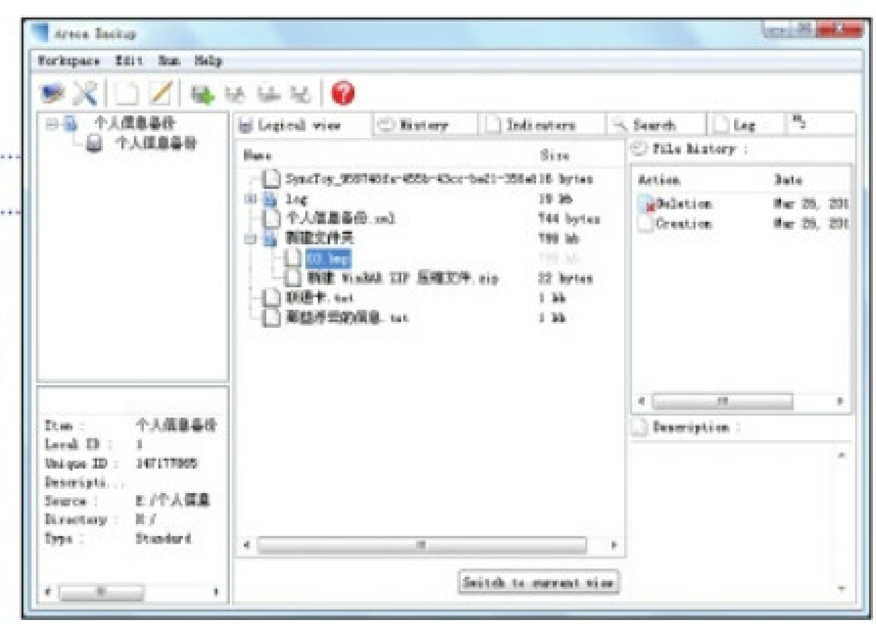
"高级模式"下才会出现压缩、FTP、网络和邮件等功能设置

Areca Backup 7.1.4

□大小：4.78MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.newhua.com/soft/56277.htm

这是一款基于GNU协议的源代码开放软件。相比前面各个软件，它的最大特色是版本保存和增量备份。假如你对某个文件修改并备份了多次，那么软件每次备份时，都只会存储被改变了的那部分，而且每个版本都会被保存下来。这样未来一旦想还原，你就选择任意备份时点还原。另外这款软件对于压缩、加密、FTP备份、文件过滤（支持高级的正则表达式过滤）都有良好的支持。软件总体看来相当专业，不过这也正是它相对于一般用户的缺点。你如果要用好这款软件，必须对一些专业英语词汇有清楚地了解。例如这款软件由于采用增量备份，它会把目标称为"Repository（存储池）"，而在备份过程中，你也会碰到Incremental backup（增量备份）、Differential Backup（区别备份，备份与上一次完整备份不同的文件）和Full Backup（完整备份）的选择。此外软件本身使用起来，易用性相比前面几个软件也要差，缺乏针对普通用户的提示或向导。最后，这是一款基于Java的软件，因此系统上一定要安装Java虚拟机。总之，如果你是一位专业人士，这款软件功能强大灵活，很值一用，但若是普通用户，则需要花一些时间来学习和熟悉。



软件的备份界面显著与以上软件不同



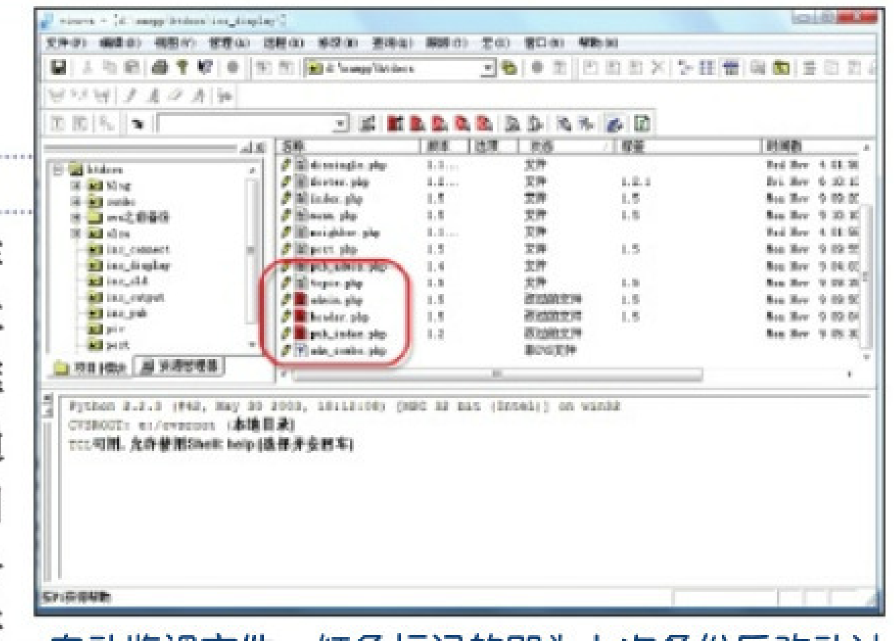
对备份方案进行设置

WinCVS 1.3

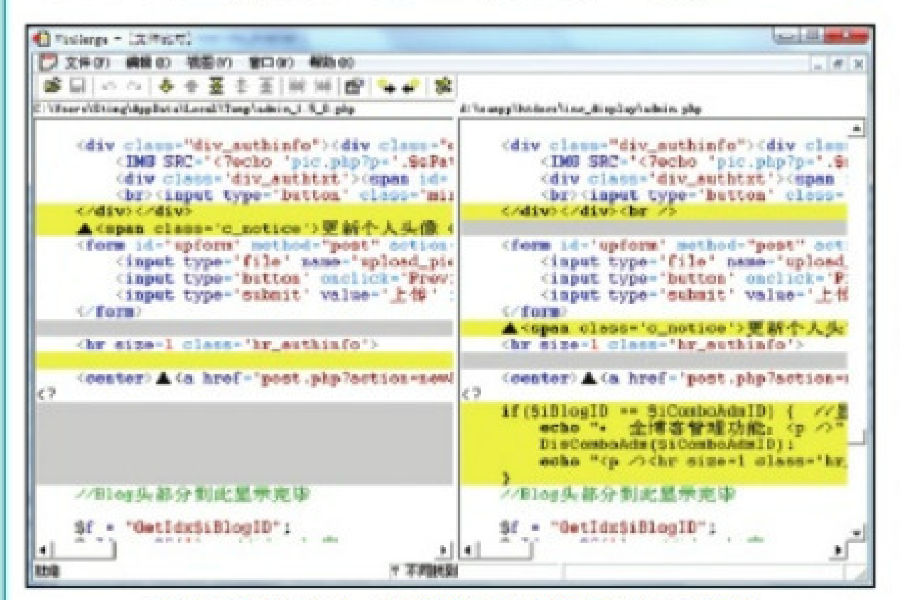
□大小：7.27MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.8848software.com/wincvs

最后这里再来介绍一款特殊的备份软件，它除了备份功能，最主要的作用就是版本控制（CVS是"Concurrent Versions System"的简称，即并发版本系统）。当你进行文档编写时，特别是多人合作编写文档时，这款软件能发挥它的最大作用。这里强调，尽管WinCVS目前被程序员用得最多，但对于普通的文档编写者，它还是有相当的实用价值。笔者有一群朋友在学校里联合翻译学术名著，结果有一次出现了严重的分工重叠、译本重合的问题，导致稿期被大大拖长。假如当时他们使用这款软件进行合译管理，就绝不可能出现这样的情况。另外假如你在写较长的学期论文，这样的软件也用得上，它可让你对比不同版本的修改，在回顾的时候可清晰把握自己的行文脉络，还可防止因操作失误而造成文档数据丢失。不过由于WinCVS的功能与安装都较为复杂，这里不可能用短短数语将其细节讲清楚，好在下载网址处有详细的中文说明书，有需要的读者朋友可下载、参照说明一步步上手此软件。



自动监视文件，红色标记的即为上次备份后改动过的文件



不同版本之间修改痕迹的查看与对照



文件也用保险柜——文件密码箱

□版本：2010.H □大小：1.64MB □授权：免费软件
□作者：encryptbox@sohu.com □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.safe365.net
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/16331.htm

说明：一款方便且安全度较高的文件加密软件。与时下采取各种“伪装”技术的讨巧加密软件相比，本软件在加密方式上别具一格。首先它会建立一个密码箱文件（.pf格式），相当于一个文件容器，然后再往该“容器”中加入文件和文件夹。由于密码箱文件是受密码保护的，而其中的单个文件和文件夹也会被动态采用不同的加密方式再放入密码箱（还可手动选择耗时较多的高强度加密），如此就实现了双重保护，不使用本软件解密，将很难获取真正的文件信息。另外密码箱除了密码保护，还可设置密码提示问题，以便在忘记密码时找回；或者你还可创建密钥文件，将密码加密后隐藏到一个图片文件中，之后用该文件替代密码打开密码箱。最后，软件还提供了数个安全工具，例如一键隐藏/恢复当前窗口，一键快速关闭所有窗口，禁用/启用USB、文件分割/粉碎/隐藏等，都有一定的实用价值。



软件有着类似资源管理器的简洁界面

点评：软件在加密方面颇有特色，同时在界面与图形操作方面也值得称赞，类似于资源管理器的文件管理界面，简洁直观的对话框设计，都让它用起来更舒心。

安全上网——锐甲

□版本：0.5.2预览版 □大小：3.62MB
□授权：免费软件 □作者：安天实验室
□平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ruijia.cn
□下载注册：http://www.ruijia.cn

说明：专为IE内核浏览器所设计的一款安全浏览工具，主要功能是对挂马、钓鱼等网页进行过滤，让你在上网时不必担心点错网址而让系统感染木马，或造成金钱损失、隐私暴露等问题。软件目前所支持的浏览器包括IE 6/7/8、傲游、360浏览器以及世界之窗，不过默认情况下只会自动保护IE，其它浏览器需要在主界面中点击相应图标开启。当你浏览到挂木马的网页时，软件会在后台自动过滤有害模块，这样你既可继续浏览、也不用担心受到损失。除此之外，该软件还提供了首页一键锁定、病毒云查杀（含快速扫描、全面扫描两种模式）、上网痕迹清理、系统漏洞修补等主流的安全功能。


软件界面颇为友好，但部分功能还有待改善

点评：笔者尝试在这款软件的保护下浏览一些恶意网址，发现它确实能有效过滤其中的恶意模块，实用效果不错。不过测试中发现在软件的最新版本中，尽管已实现了拦截，“防护统计”中却没有递增保护次数，由于软件目前采用后台自动过滤的操作方式，这个问题将会让用户对软件的防护功能产生一些迷惑。希望官方能快速改进、稳定软件功能，同时也建议用户经常升级软件，以获得最新的支持。

网页资源一把抓——CYY网页提取助手

□版本：2.0 □大小：579kB □授权：免费软件
□作者：CYY软件工作室
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.cyysoft.com/we
□下载注册：http://www.cyysoft.com/we

说明：一款专门用于提取网页中各种资源的小软件。使用非常简单，只要在地址栏中输入要提取网页的地址，网页载入完成后，软件就会将其中的资源进行归纳分类，这时你只要点击软件左上方的资源类别，就能预览并提取相应的资源了。软件支持的资源包括以下5类：文字（将所有文字内容，不带HTML格式地显示出来）、图片（显示一个图片列表，你可全部保存，也能单个存储）、Flash动画、CSS（网页排版定义文件，对网页制作感兴趣的将会发现它很方便，软件支持提取CSS文件中定义的图片）、其他（主要是链接资源等）。



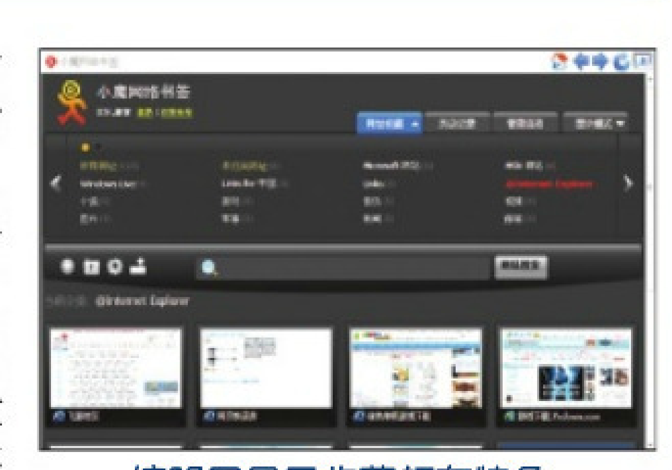
更方便地获取网页资源

点评：实用的一款小工具，其中还有精巧的设计，例如你在当前浏览器中打开了数个网页，这时想到软件中做提取工作，只要双击地址输入，会发现浏览器打开的网页地址都显示在下拉列表中，如此就无需重新输入或拷贝网址了。

让书签更有用——小魔网络书签

□版本：1.1 □大小：1.32MB □授权：免费软件
□作者：Xiaomo Studio □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.xiaomo.com
□下载注册：http://www.xiaomo.com/download.html

说明：平日里我们所用的书签都只是在浏览器里杂乱地存放，来看一下这款小软件是如何增强这方面的管理和应用。软件安装后会像快车等软件一样，显示一个悬浮小窗口，点击它就可打开一个“迷你窗口”，显示你的书签收藏。所有书签除了可自由归类之外，还能改变显示模式以方便你更好的找到网站：“列表”模式中的图标很是显眼，而“缩略图”模式更有新意，会直接将书签当前对应页面以缩略图显示出来。另外，你也可在浏览器中输入“my.xiaomo.com”，直接在浏览器中查看这个页面（该页面虽是通过网址查看，但实际是指向本地的页面资源，不用担心隐私泄漏）。软件有非常好用的书签导入导出功能，如果你愿意在官方网站注册，那么还可将本地的书签同步到服务器，这样多台机器只要联网，就可随时使用相同的书签。



缩略图显示收藏颇有特色

点评：有创意的一款软件，不过软件仅针对IE、Firefox等主流浏览器提供书签导入功能，若是能兼顾一下国内使用面很广的傲游，相信能吸引更多用户来使用。P



RSS是人类的一项重大发明，它能帮助你在海量信息中快速“滤”出你想要的那部分。对于手机来说，RSS还有着另外的实用性，那就是它数据简单，不需要原始页面的承载，因此订阅RSS所付出的流量费用也相对较低；同时手机屏幕小，RSS的简单性，使得其上的显示更加清晰。不过要用好RSS，一款好的订阅器必不可少，本期我们就来看到各手机系统上有哪些好用的RSS订阅软件。 ■四川 黄路

掌上RSS阅读利器

抓鹅RSS阅读器

□平台：Windows Mobile/S60/Android（以下数据为WM版）□版本：1.3
□大小：233kB □下载：http://www.zhuae.com/rss/soft.jsp

一款颇有盛名的RSS阅读器，适用于多个平台，以Windows Mobile版本的功能最为齐全。软件可通过多种方式下载RSS，例如与PC同步/GPRS/WIFI等，全面支持频道管理、订阅、下载及离线阅读功能。其中离线阅读支持图片浏览，是同类软件中少有的功能，另外，下载来的内容和图片，均可进行优化、压缩与订制，以便用户在手机上得到最快最优的浏览感受。软件的另外一个特色，是可将最新收到的信息以跑马灯的方式显示在手机的“今日”屏幕。最后注意：使用前最好在抓鹅网注册用户，以获得更多网站归类资源。



主要特性：最新信息跑马灯显示，离线读图功能。

FreeRange

□平台：S60/Windows Mobile/黑莓（以下数据为S60版） □版本：2.26 □大小：314kB
□下载：http://bbs.dospy.com/thread-4883688-1-1.html（需注册）

功能全面、界面简洁友好的一款RSS阅读器，可使用cmwap或cmnet下载订阅，支持离线阅读、图片显示、飞行模式（开启时只能使用离线功能，不会联网更新）、快捷键等功能（如果你使用的是黑莓手机，或是全键盘S60手机，会觉得快捷键功能尤其好用）。第一次使用时最多可建立10个RSS频道，不过只要在官网完成注册（在PC上完成即可），就能任意建立频道。而且注册之后，还要直接在PC上登录官网，在上面添加或删除自己的订阅Feed，会比手机上直接操作更方便。



主要特性：功能全面，设置项丰富实用，另外官网提供的操作大大简化了订阅管理。

Google Reader手机版

□平台：各种支持浏览器的掌上机 □版本：无 □大小：无
□下载：http://reader.google.com

实际上这算不上一个软件，因为和PC上的Google阅读器一样，它也是一项仅需联网浏览，就可获得的网络服务，不过就其质量而言，值得向每一个手机RSS功能使用者推荐。该服务的使用很简单，只要你拥有一个Google账号，之后只要在手机浏览器地址中访问上面的下载地址，登录后即可顺利访问你的订阅。同样，由于手机上的服务与PC上完全对应，是相同内容的不同显示形式，因此所有设置都可在PC端完成，可避免手机上不是很便利的操作。



主要特性：可获得Google Reader PC版的几乎全部功能，而PC端的设置也简化了订阅操作与管理。

Resco Neeews!

□平台：Palm OS □版本：2.4.1 □大小：385kB
□下载：http://www.resco.net/palm/neeews/downloads.asp

Palm系统上RSS订阅的上佳选择之一。软件完美支持中文，离线阅读、自动下载均有不错表现。它有一个独到的设计，可让用户选择下载一定数量的新闻或是某个时间段以内的新闻，这样当你的订阅数量过大时，不至于让自己淹没在信息的汪洋中，同时也可一定程度地节约手机流量。对于Palm系统来说，这款软件可将下载内容保存在存储卡上，因此不用担心占用太多系统空间。最后在同步时，即可使用cmwap、cmnet等直接联网的方式，也支持用SoftickPPP等同步软件连接在PC上间接更新。



主要特性：功能全面，有特色的限制性下载，支持PC间接下载。

FeedR News Reader

□平台：Android □版本：1.0.51 □大小：296kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/4644.htm

一直以来Android系统都少有优秀的RSS订阅软件，而这款软件就是新近出来的不错选择。软件除了功能全面之外，还有一些特色功能。其独特的渐进式文章显示可在下载时随时显示出已下载的内容，而不必等待一个Feed中的全部项目下载完成，在速度较慢的手机上这是非常好的使用体验。而对于那些经常在国外查看信息的用户，软件的Feed搜索能力值得尝试，通过与官方网站的互联，它能根据你的搜索提供相关的Feed来源，从而不必为找不到订阅点而烦恼。最后，软件还支持数据备份和还原。



主要特性：功能全面，渐进式文章显示，优秀的Feed搜索能力。

中流击楫

——NVIDIA GeForce GTX480显卡全面解析

■晶合实验室 壹分、魔之左手

前言



NVIDIA一直是显卡技术发展的有力推动者

自2008年6月中旬发布GT200之后，NVIDIA经历了近两年的沉寂，对于一家曾经以在产品更新速度上打破“摩尔定律”为荣的企业来说，在这么长的时间内没有进行产品线更新实在是不正常。这段时间内，竞争对手ATI先后发布了RADEON HD4000及HD5000系列显卡，在性能和规格上均领先于NVIDIA的GT200系列显卡，夺走了大量的市场份额。

面对咄咄逼人的HD4000/5000系列产品，GT200的反击显得力不从心。NVIDIA真的不行了么？将近两年的时间里，在严格的保密措施之下，除了偶尔故意露出的一丝消息，没有人知道NVIDIA到底在设计一款什么样的产品，也没有人研发团队究竟承担了怎样的压力。2010年3月19日，在位于北京国贸的NVIDIA公司小型会议室中，NVIDIA召开了一场小规模的保密技术讲解会，中国区技术市场经理施澄秋用了整整3个小时来讲解和演示GTX480的主要技术特点，并在会后回答了本刊记者的提问。2010年3月27日，讲解会的保密协议到期，几乎所有IT媒体都大声宣布“GeForce GTX480终于来了”。下面就让我们一起来看看这款将承担NVIDIA“中兴”重任的新产品吧。

风波不断——GTX480的研发历程

2010年3月19日，经过近两年的孕育，GTX480终于出世，堪称芯片制造业的“哪吒”（中国古典神话中哪吒在母亲腹中三年才出生）。在漫长的研发过程中，一直有多个代号伴随着这款产品，难免令人迷糊，因此笔者有必要在这里将各代号的关系厘清：Fermi是其GPU核心架构的代号，类似英特尔的“酷睿处理器架构”。在Fermi架构上，NVIDIA将生产Tesla、Quadro和GTX400三个系列的产品，其中Tesla系列主要用于大规模科学计算，Quadro系列面向专业图形

用户，GTX400系列面向游戏玩家和普通用户，而媒体口中所说的GF100则是GTX480/470的核心代号。也就是说，GTX480/470是采用NVIDIA Fermi核心架构的核心代号为GF100的显卡。

按照NVIDIA的说法，他们很早就开始GTX480系列显卡的研发了。具体早到什么时候，NVIDIA没有给出确切的时间，笔者的理解是在GT200系列发布后不久。当时有传闻NVIDIA正在秘密开发新一代显示核心架构，但直到2009年9月，NVIDIA才首次向公众展示了架构代号为Fermi、内部产品代号为GF100的新一代显示核心。然而在这次发布会中，NVIDIA一反常态地没有现场演示任何Demo，令与会者疑窦丛生。随后，有报道称NVIDIA展示的所谓“样卡”实际上只是一个模型，这次新产品发布也被戏称为“纸面发布”——只在媒体报道中存在，无法见到实物。


讲解会上NVIDIA用于Demo演示的GTX480样卡



NVIDIA曾展出的Tesla样卡图片

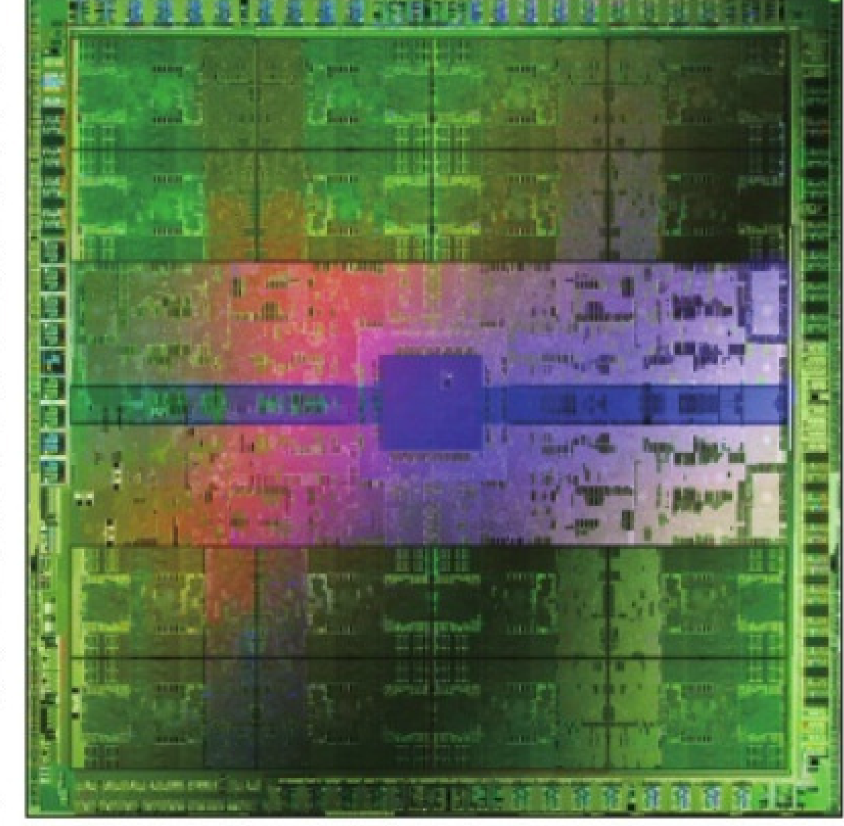
“纸面发布”事件之后，NVIDIA加强了保密措施，GF100或Fermi从此再无音讯，偶有NVIDIA更改产品架构设计等小道消息传出，也因为“没图没真相”而迅速湮灭。2010年1月18日，NVIDIA宣布推出基于GF100的面向专业市场的Tesla系列显卡，主要用于满足各种大规模计算等科研领域。由于没有实物，这又是一次“纸面发布”，但这次发布会上NVIDIA总算透露了GF100的部分规格细节。

此时业界开始质疑NVIDIA屡屡“纸面发布”的做法，并通过各种渠道分析GF100“难产”的原因，一些非官方消息如：台积电（TSMC）40nm工艺缺陷导致GF100良品率太低等纷至沓来。事实上，在此期间台积电为ATI代工制造的RADEON HD5000系列显卡已成功实现了40nm制造工艺的大规模量产。就算GF100核心的晶体管集成规模远超HD5000系列，但再低的良品率也总会有合格的产品被制造出来，“良品率太低”根本不是NVIDIA拿不出实物的真正原因。所谓“良品率太低”的说法，看起来更像是为了转移媒体和玩家注意力而放出的“诱导弹”。

30亿晶体管的超级芯片——GF100的制造工艺解析

按照NVIDIA官方的说法，GF100核心是一款将以前产品的架构完全推倒重来的产品，也就是说GF100核心是一个完全全新的设计，并不是GT200的简单升级，因此研发周期比以往产品增加了许多。GF100核心采用40nm工艺制造，集成约30亿个晶体管，核心面积达到令人乍舌的529mm²！需要注意的是，这里公布的是其核心面积，并不是最终封装面积，一般来说由于最终封装要增加金属保护盖和外围电路，尺寸将远远大于芯片的核心面积。那么芯片封装后的面积会增大多少呢？

至截稿时，我们尚未拿到可用于评测的样品，因此无法测量封装后的GPU尺寸，这里只能进行一个简单的对比。例如英特尔酷睿i7处理器采用32nm工艺制造，集成7.31亿个晶体管，核心尺寸大约是263mm²，封装后的处理器面积大约是1406.25mm²（39.5mm×39.5mm）；更早的采用65nm工艺制造的GT200-300核心以尺寸巨大而著称，集成了14亿个晶体管，核心面积达到576mm²（24mm×24mm），封装后的尺寸几乎相当于4颗酷睿i7处理器的大小。由于封装尺寸过大，基于GT200-300核心的GTX260和GTX280显卡都采用超长PCB和大型散热器设计，公版卡重达920g左右，许多非公版产品更是重达1.2kg。为了控制芯片体积，NVIDIA在GTX285时转向55nm制造工艺，核心面积下降到470mm²，同时NVIDIA还取消了最终封装的金属顶盖并优化了外围电路设计，使安装在显卡上的GPU尺寸有所削减，即便如此，GTX285的尺寸仍远远大于同期的处理器和竞争对手的HD4000系列GPU。


规模空前的GF100芯片

笔者发现在最近几代核心的设计中由于秉承先设计顶级产品，然后通过相应简化获得中低级别产品的思路，NVIDIA总是在挑战当时主流制造工艺下的最大规模晶体管集成度，并且屡创“世界记录”，甚至连竞争对手都为之惊叹。例如90nm工艺制造的G80核心拥有6.81亿个晶体管，65nm工艺制造的G92核心拥有14亿个晶体管，今天则是40nm工艺集成30亿个晶体管的GF100。这种设计方式确实容易制造出同时期最强性能的芯片，G80和G92核心皆为一时之王者。

这种方法的缺点在于集成度太高导致设计难度增大，芯片体积和功耗难以控制，而且下一代产品如果想继续增加增加晶体管规模，必须同时面对架构设计和制造工艺升级两项难题。芯片设计和制造方面经验丰富的英特尔提出了很好的解决方案，即Tick-Tock模式，将制造工艺升级和架构更新分两步完成，缩短产品开发周期并降低成本。而从GF100的情况来看，30亿个晶体管很可能就是40nm工艺的上限了（因为芯片尺寸不可能无限增加），NVIDIA的下一代显示核心很可能还要同时面对架构更新和制造工艺升级的窘境。



GT200核心GPU封装后的体积非常大

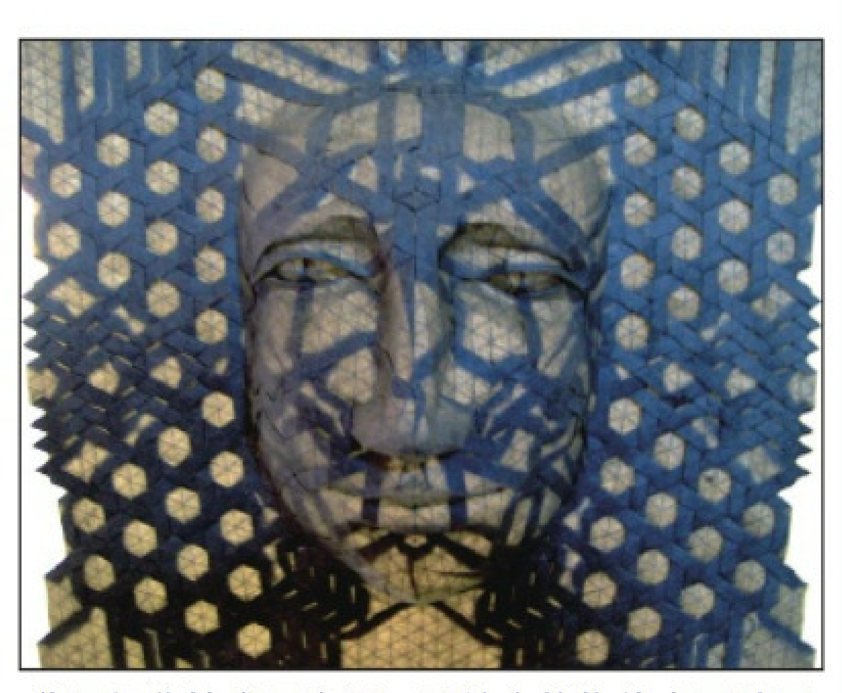
为DirectX 11而生——GF100架构解析

在提到GF100核心的架构设计时，NVIDIA中国区技术市场经理施澄秋不止一次地强调，GF100是一款“推倒重来”过的产品，并不是简单地在GT200核心上升级而来。他表示NVIDIA在最初设计GF100时就以DirectX 11应用为主要目标之一，虽然DirectX 11与DirectX 10相比并无根本性的变化，但新增的“曲面细分技术”（Tessellation）却是DirectX 11的灵魂所在，那么如何实现对曲面细分技术的支持，就是架构设计中最重要的环节。这一点在NVIDIA内部曾有过两种方案。

1.何去何从？——两种设计思路

第一种方案最早被提出，由于DirectX 11与DirectX 10相比并无根本性的变化，新增的“曲面细分技术”（Tessellation）只需在GT200核心内增加一个“曲面细分控制器”（Tessellator）即可实现。这个方案可大大缩短产品的开发周期，甚至有可能抢在竞争对手之前生产出支持DirectX 11的显卡，对于市场销售显然很有帮助。但在随后的“仿真器模拟测试”阶段，该方案由于只有一个“曲面细分控制器”而产生了性能瓶颈，一旦游戏中大量应用曲面细分技术，显卡的性能下降将十分明显。

施澄秋表示，在市场和技术的抉择中，NVIDIA最终站在了技术的一边，决定设计一个能够真正满足DirectX 11需求，并且拥有最强性能的新核心。于是NVIDIA的设计团队开始着手设计新的方案，希望增加更多的曲面细分控制器到核心中，这就是现在的GF100。


曲面细分技术示意图，图片中的物体表面贴图被划分为大量的小块

2.GF100的总体架构解析

GF100的核心架构基本可分为三大部分：图形处理器集群（GPC，GPU Processor Cluster）、光栅引擎、核心内部的一级缓存（L1 Cache）。其中图形处理器集群和核心内部的一级缓存都是以往从未出现过的设计。

(1)图形处理器集群

在GF100核心中拥有4个相对独立的图形处理器集群，因此GF100的架构中也呈现出多核心设计的理念。每个图形处理器集群由4个流处理器组（SM，Shader Multiprocessor）构成，每个流处理器组包含32个CUDA核心，也就是通常所说的流处理器单元（SP，Stream processor），因此GF100核心架构中拥有16个流处理器组共计512个CUDA核心。GF100中的每个流处理器组都支持乱序指令执行，同时GF100核心中的2级缓存可供所有的CUDA核心调用。值得强调的是，每个流处理器组都加入了1个新的“多形体引擎”（PolyMorphy Engine），这是实现DirectX 11支持的重要标志，笔者将在后文中以独立的章节详细介绍这个新生事物。


GF100核心架构示意图，可看到被划分为4个图形处理器集群

(2)改进后的CUDA核心

GF100中的CUDA核心也较GT200有所改进，虽然仍为1D标量流处理器，功能也没有发生变化，但它们遵循最新的IEEE754-2008双精度浮点运算标准，而上一代的GT200只支持较老的IEEE754-2003标准。在IEEE754-2003标准中，每一次浮点计算都会进行一次小数点后的四舍五入操作，这在游戏中并不是什么大问题，没有人会在意画面中的某个点是不是出现了错误。但对需要精确结果的科学计算来说，这种微小的误差在每一次计算中都会出现，在动辄千万次的运算之后会造成无法预知的误差，很可能影响对最终结果的判断。IEEE754-2008标准中四舍五入只会发生在全部计算完成之后，这样就将误差控制在一个较小的范围内，对科学计算来说意义重大。



每个图形处理器集群中包含32个改进过的CUDA核心，图片底部的黄色区域为新增的多形体引擎

(3)改进的光栅引擎

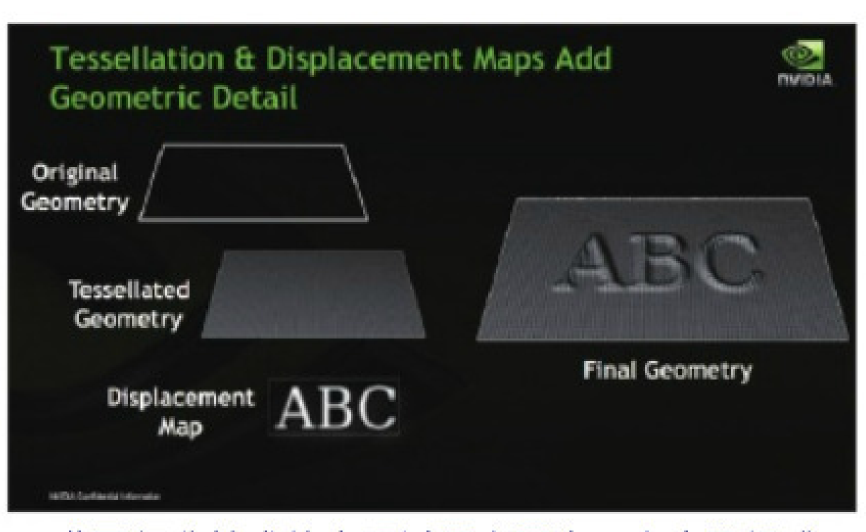
光栅引擎（Raster Engine）在GF100中得到强化，NVIDIA为每个图形处理器集群配备了1个单独的光栅引擎，每个光栅引擎包括12个光栅化输出单元（ROPs，Rendering Output Processor），总计48个光栅化输出单元，这使得GF100的成为目前拥有光栅化输出单元最多的GPU（ATI的RADEON HD 5870拥有32个光栅化输出单元）。

(4)灵活的一级缓存调配机制

一级缓存的出现堪称GF100的革命性设计之一，在GF100的每个流处理器组中都内嵌了64kB缓存，分为48kB和16kB两个部分。根据DirectX 11的定义，流处理器单元在每个时钟周期内可使用一种缓存配置模式，并允许程序员在进入下一周期后改变这个配置模式。因此这两个部分都可在Shader Memory和一级缓存之间灵活转换，也就是说可以把48kB划分给一级缓存，剩余16kB划分给Shader Memory，也可以反过来。对于程序员而言这个功能非常实用，当画面内容比较固定时程序所需的纹理较单一，可将更多的缓存转给流处理器组中的其他单元使用；而当场景快速切换、画面内容变化较大时，又能及时增加一级缓存容量以提高性能。

3.DirectX 11的重要标志——详解多形体引擎

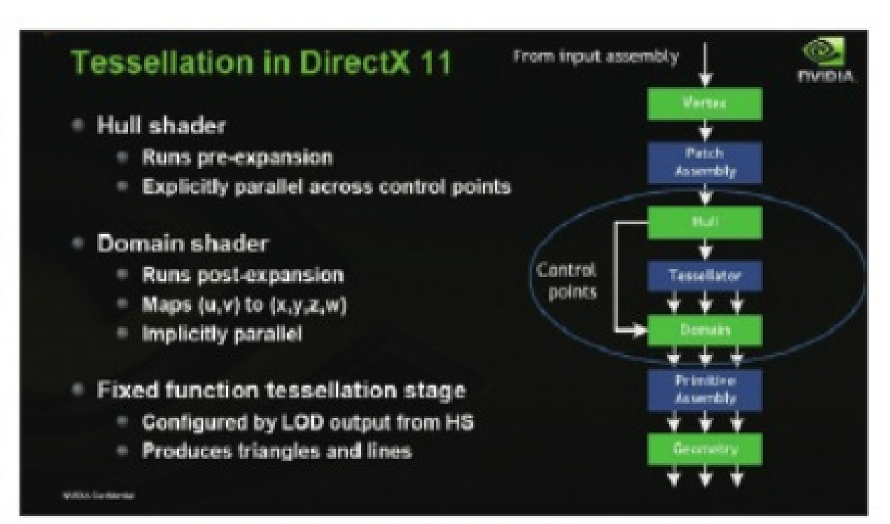
为了避免曲面细分控制器成为瓶颈，NVIDIA的研发团队仔细研究了曲面细分技术的原理和实现过程。笼统地讲，在游戏中对任意物体进行曲面细分需要三个步骤，首先由产生一个多边形（Geometry），然后对这个多边形进行类似网格式的细分（Tessellated），最后通过置换贴图（Displacement Map）生成最终图像。NVIDIA在GF100的架构设计中，将“网格式的细分”部分做了进一步的分解，并为实现这个部分的功能设计了新的计算单元——多形体引擎（PolyMorphy Engine）。在多形体引擎中，网格式细分的处理过程被划分为三个步骤，并分别由对应的单元承担，这三个依次单元是：Hull Shader、Tessellator和Domain Shader。



曲面细分技术的实现过程主要由三个步骤组成

Hull Shader单元根据游戏所指定的画面细节级别（LOD）来决定多边形（或称曲面）的细分方式，即将这个多边形划分为多少个小块。这个过程中Hull Shader会调用CUDA单元进行计算，并将计算产生的相关参数传递给Tessellator。随后，Tessellator按照Hull Shader提供的参数将这个多边形“切开”，并将切出的小块“传递”给Domain Shader，最终由Domain Shader负责将相应的贴图置换到小块的表面。

需要指出的是，在多形体引擎中，Hull Shader和Domain Shader并不是完全独立的硬件单元，它们要依赖CUDA单元进行计算。而Tessellator则是一个完整的独立单元，无需CUDA单元辅助。



多形体引擎处理曲面细分技术的流程

曲面细分技术好在哪里?


CS中的大木箱，近看真是好惨啊

曲面细分技术并不是一项画面特效，其本质是对显卡计算资源的优化配置。在曲面细分技术出现之前，游戏开发人员在设计场景和人物模型时必须提前确定其多边形数量、贴图质量等参数。这样的方式存在明显的弊病，即无论这个模型在画面中占到多大的比例，其所需的硬件资源都是固定的。一个典型的例子就是CS中的那些木头箱子，在中、远距离看的时候，效果很好，箱子表面的纹理具有一定真实性，但当玩家靠近箱子时，却发现箱子表面的贴图逐渐变成了马赛克。这是因为木头箱子这种物体在游戏中往往充当“不太重要”的背景或道具，为了降低背景对显卡资源的占用，开发者只能尽力降低箱子的模型精度和贴图质量，以保证游戏的流畅运行。

反过来，在许多大型网络游戏中，玩家会发现同一场景中玩家越多，画面就越卡，比如《魔兽世界》中的铁炉堡经常有玩家一进大门就被“卡住”。这是因为玩家的人物模型在游戏中需要较多的多边形和较好的纹理质量进行塑造，以便表现出玩家的性别、相貌、装备等元素。因此当一个场景中突然涌入大量玩家，无论远近、大小，每个玩家的形象都要消耗相同的显卡资源，往往会在一瞬间达到显卡处理能力的极限。

曲面细分技术的直接效果就是改变这样的局面，让游戏中所有东西的模型精度、贴图质量都能够灵活调整，远距离的物体在游戏中可能只被表现为一个简单的“面”，而近距离的物体则可以投入更多的计算资源以实现更细致逼真的画面效果。这样一来，即便显卡的计算能力和画面中的内容不变，运用曲面细分技术后的画面也会明显好于原来，并且降低了丢帧的概率。这也意味着使用高级显卡的玩家将获得更精致的画面效果，而不是将显卡资源浪费在“帧速大战”中。

王座争夺者——GTX480/470显卡解析

目前NVIDIA尚未公布采用完整GF100核心的产品，此次发布的GTX480被屏蔽了一个流处理器组，GTX470则被屏蔽了2个流处理器组。即便流处理组减少了1个，GTX480的CUDA核心数量也是GT200核心的2倍（GT200拥有240个CUDA核心）。NVIDIA表示GTX480是目前GTX400系列的最高型号，定位于追求性能和画质的发烧级游戏玩家，而规格上略低一级的GTX470则提供了更好的性价比，面向更主流一些的高端玩家。

1.硬件规格解析

GTX480拥有480个CUDA核心，其GPU工作频率为700MHz，CUDA核心工作频率为1401MHz；GTX470拥有448个CUDA核心，其GPU工作频率为607MHz，CUDA核心工作频率为1215MHz。这两款显卡都采用GDDR5显存，GTX480的显存频率为3696MHz，显存位宽为384bit，显存容量高达1536MB，显存带宽为177GB/s；GTX470的显存频率为3348MHz，显存位宽为320bit，显存容量达到1280MB，显存带宽为134GB/s。

由于减少了1个流处理器组，GTX480的CUDA核心数量变为480个，拥有60个纹理单元和48个光栅化输出单元，浮点运算能力约为2017GFLOPS，纹理填充率为42GT/s。GTX470在削减2个流处理器组后保留了448个CUDA核心，纹理单元和光栅化输出单元也比GTX480略低，分别为56个和40个，浮点运算能力降至1633GFLOPS，纹理填充率为34GT/s。可以看出NVIDIA在GF100核心中调整了纹理单元和光栅化输出单元的比例，纹理单元的数量比GT200略有减少，而光栅化输出单元的数量则有所增加。

GTX480/470硬件规格一览

显卡型号	GeForce GTX480	GeForce GTX470	GeForce GTX285
核心代号	GF100		GT200
制造工艺	40nm		55nm
晶体管集成数量	30亿		14亿
核心面积	$529mm^2$		$470mm^2$
核心频率	700MHz	607MHz	648MHz
显存类型	GDDR5		GDDR3
显存容量	1536MB	1280MB	1024MB
显存频率	3696MHz	3348MHz	2484MHz
显存位宽	384bit	320bit	512bit
显存带宽	177GB/s	134GB/s	159GB/s
CUDA核心数量	480	448	240
CUDA核心频率	1401MHz	1215MHz	1476MHz
纹理单元数量	60	56	80
光栅化输出单元数量	48	40	32
输出接口	DVI×2/mini HDMI		DVI×2
辅助供电接口	8Pin+6Pin	6Pin+6Pin	6Pin+6Pin
TDP功耗	250W	215W	183W
待机功耗	50W	30W	不详





官方公布的GTX480/470规格及样卡图片

2.图形处理技术改进

而在我们列出的技术中，诸如光线追踪等技术其实是早已出现在更早的NVIDIA产品中，不过借助目前运算能力更强的GF100，有了更出色的表现，可以更自由的进行运用，例如NVIDIA声称通过GTX480显卡，可以首次实现“交互式”的光线追踪效果。而32倍抗锯齿技术，当然更是一种依赖处理能力的技术升级，通过更高倍数的采样，可以让图像表现更加细腻。

3.实用化的3屏3D输出功能



3屏3D技术示意图

在输出能力方面，NVIDIA也为GTX470/480用户带来了惊喜，3屏3D显示能力，让用户不仅仅感觉到性能和画面素质的提升，而是带来使用感受的完全改变。比较有趣的是，这一技术将不仅仅是GF100所独享，而是可以下探到GTX200系列产品。

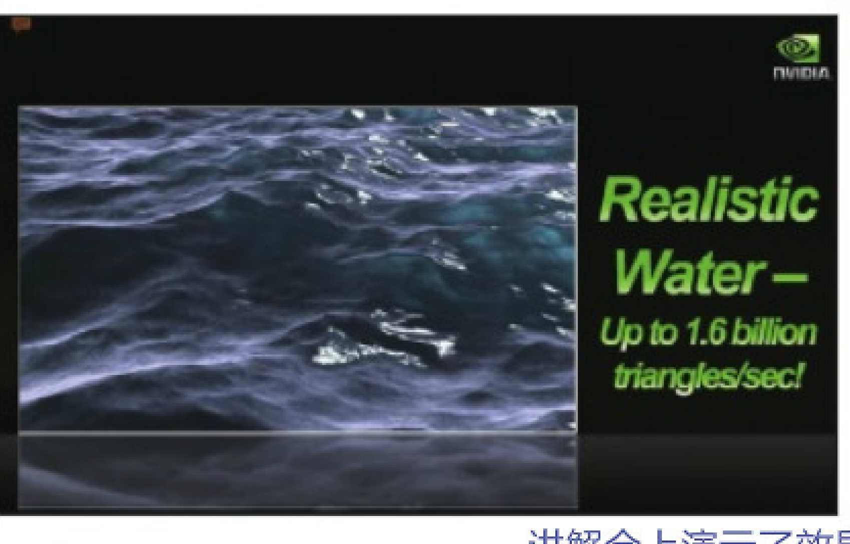
需要注意的是，我们这里提到的并非是3屏或者多屏显示能力，而是3屏3D能力，也就是说3个显示屏上显示的并非是普通的画面，而是那种让人看起来晕晕的3D画面，需要通过3D眼镜来观看。另外为了保证3D效果的真实性，NVIDIA通过内置的显示器数据，可以在生成画面的时候就考虑到显示器边框宽度，并在画面中去除，生成的景物将是真正的“实景”，而非被边框割裂的“整块”画面，避免出现景物的失真，当然玩家就要像开车时一样，经常转动头部来确定A柱（显示器边框）没有遮挡住重要景物。

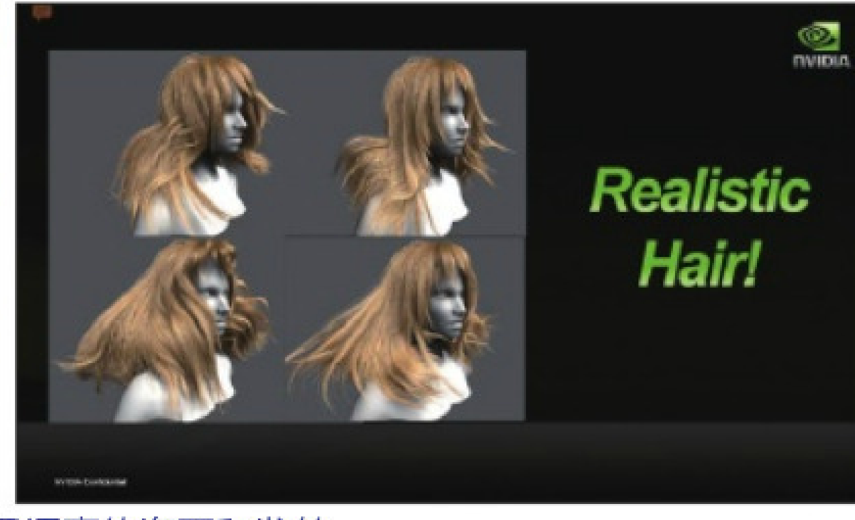
以小见大——通过官方Demo了解GTX480

在3月19日的讲解会上，NVIDIA不仅拿出了GTX480的实物样卡，还进行了大量的实时Demo演示，除了几款热门的游戏大作，还包括NVIDIA专门为GTX480制作的两个互动式Demo。这两个互动式Demo的出现，打破了以往只有一个实时演算的视频Demo的惯例。互动式Demo就如同两个有趣的小游戏，让玩家能够更直观地了解GTX480的实力，其中《超音速滑橇》（Supersonic Sled）还允许玩家将个人成绩上传到NVIDIA官网。

GTX480/470的设计虽然极端复杂，但真正的目的其实只有一个，那就是更有效率地执行DirectX 11的各种

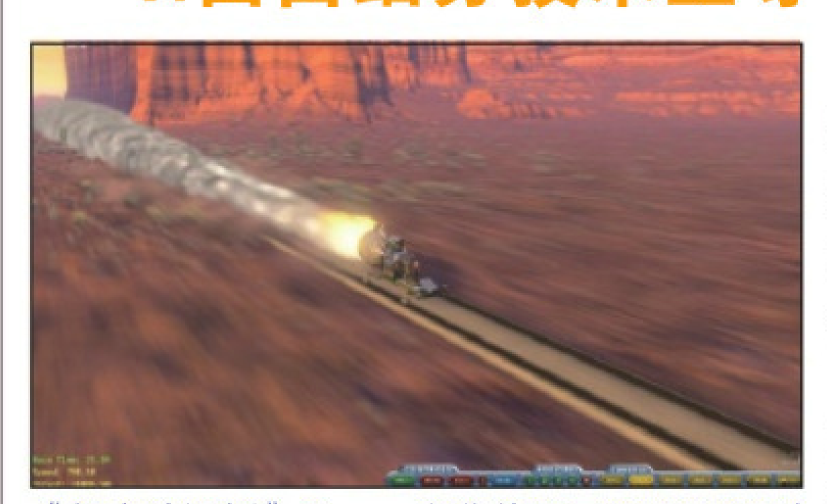
命令，重中之重就是曲面细分技术。另外，GTX480除了严格遵守DirectX 11的各项要求外，还特别增强了其CUDA和PhysX物理加速引擎、Ray Trance光线追踪及超高的32倍抗锯齿等技术，下面我们通过NVIDIA这次随产品发布的性能展示Demo来看一看这些让NVIDIA所引以为傲的技术吧。





讲解会上演示了效果逼真的海面和发丝

1.曲面细分技术主导——官方Demo技术特点解析



《超音速滑橇》Demo充分体现了GTX480对曲面细分技术的支持和强悍的性能

在《超音速滑橇》中，除了我们已经熟悉的动态模糊、物理碰撞等3D特效外，在移动镜头时，可以看到充分使用了曲面细分技术的背景画面，通过这一技术的优化，在近景中表现出非常精致的表面，同时大范围的远景也不会拖慢画面的整体处理速度。在充分使用曲面细分技术后，我们会发现各种碰撞中破碎的零件和碎块不仅是轨迹，而且连形状也可以进行实时处理。

而在Raging Rapids Ride Demo中，玩家操控的小船同样并不是表现的重点，曲面细分技术和物理引擎、光线追踪的能力在水面和碰撞中表现得更加淋漓尽致，特别是采用曲面细分技术几乎可以实现顶点的“个别”控制，所以可以和物理引擎配合生成真实的浪花，并以更自然的方式与船体互动。我们知道水面波纹需要大量的顶点运算，而这恰好是曲面细分技术最拿手的，因此水面表现得非常逼真又震撼。

2.效果显著——曲面细分技术在Demo中的应用

通过两款互动式的Demo，我们可以看到DirectX 11究竟能带来如何的画面效果，而笔者看来，其中又以所谓的曲面细分技术最为引人注目，所以我们首先就来看看这一技术。所谓的细分曲面，绝不是简单的采用更细小的三角形来将曲面分割得更加细小，来获得更逼近实际图像的效果，这样只会迫使显示芯片甚至CPU都将所有的能力用来构建三角形、三角形、三角形……曲面细分技术的精髓在于采用各种数学方式，以尽量少的三角形来实现最好的曲面表现，并以最快捷的方式进行控制。



得益于曲面细分技术和PhysX物理加速引擎，GTX480可在《超音速滑橇》Demo中将被破坏的景物以零件的方式展现出来

细分法作为曲线曲面的离散化造型方法，只需存储离散点列（从离散控制顶点到离散显示点），可以大幅度地提高曲线曲面的计算机计算、生成和显示的速度，更适用于任意拓扑网格及复杂图形的处理，且具有多分辨的特性。例如基于顶点分裂的双参数曲面细分法，适当选择形状参数的值可使细分曲线曲面达到三阶光滑，在给定初始数据的条件下，可通过对形状参数的适当选择来实现对细分曲面的形状调整和控制。

很明显，细分法除了表现更好的曲面之外，还有一项非常重要的能力，就是可以通过调节形状参数，快速实现形状调整和控制，这也是我们在前面多次重复提到这些精细的曲面表现并未明显拖慢系统速度，因为在我们的视野之外和一些不太明显的位置，很多曲面被大幅简化了，它一旦被重新关注又能快速生成，GTX480强大的顶点生成能力更多的用于保证近景中各种曲面恢复和生成，不会过多的浪费在场景中的其他部分。

总结：价格、价格、还是价格……

尽管NVIDIA列举了大量理论数据和测试成绩来论证GTX480的性能远远超过竞争对手，但这些枯燥的数字对绝大部分玩家而言并不是选择显卡的第一标准。玩家更关心的是产品的最终销售价格——无论你性能多好，我也得买得起才行。NVIDIA中国区公关经理金洋在技术讲解会上透露，公版GTX480显卡的零售价格为499美元，GTX470为339美元。

至本文截稿时，中国银行公布的汇率为1美元兑换6.82人民币，据此计算，GTX480的国内参考价格约为3400元，GTX470约为2300元，与上一代GT200发布时的价格相比可谓“便宜又实惠”。目前GTX480的直接竞争对手RADEON HD5870的售价为3299元左右，与GTX470对应的HD5850售价为2299元上下，由此可见NVIDIA即将与竞争对手在市场中展开激烈的“贴身肉搏”。

在技术讲解会上，笔者也曾就GTX480/470的定价策略和首发价格降低的原因追问NVIDIA相关人员，对方只是表示GTX480/470的定价策略是尽量降低购买门槛，以便更多消费者能体验最新的技术和产品。无论如何，笔者对NVIDIA的新市场策略表示欢迎，这将进一步推进显卡市场的良性竞争，扩大市场份额的同时，消费者也能从中获得切实的好处。P

注：受时间限制，本刊将于下期刊登GTX400系列显卡的详细测试文章，敬请读者关注相关栏目的后续内容。

小配件里出暴利
——数码相机配件终极选购指南

■北京 萨尔瓦多雷

前言



往往越是不起眼的小东西利润越高

现在购买数码相机和数码单反相机的消费者越来越多，市场竞争也日益激烈。在这种情况下，中低端机型和镜头的销售价格逐渐透明，除掌握渠道资源的大经销商之外，众多依靠“炒货”经营的商家已不能指望卖一台相机或一只镜头就赚进大把的钞票，甚至为了吸引消费者，许多商家都是以进货价出售。俗话说“无利不起早”，如果数码相机这门行当真的利润微薄，就不会有器材城或IT卖场中的众商家了。虽然相机和镜头的利润空间被大大压缩，但相关的各种配件名目繁多、品牌林立，消费者一时难以摸清其中的门道，于是顺利成章地被当做新的牟利手段。

你可千万不要小看这些不起眼的东西，几十块钱的东西背后往往是超过进货价数倍的利润。圈里人有句俗话，“这东西要卖不出翻几番的价钱来，你都不好意思和同行打招呼”。下面咱们言归正传，听我来好好地“八一八”这其中的奥妙，我们的口号是——不给奸商任何机会！

相机配件“大忽悠”第一名：UV镜

UV镜本来是用来隔绝紫外线，避免紫外线通过镜头进入机身，对胶卷产生不利的影响。现在是数码时代了，UV镜早就没有用武之地，但这年头买镜头的几乎没有不配UV镜的，而且很多人都是有几只镜头就配几片UV镜。这东西为啥这么好卖？原因很简单，大部分消费者都太心疼自己手中的镜头了，生怕不小心蹭花了镜片，索性买个UV镜保护一下——这也是商家销售时常用的理由。



著名的B+W银色铜环多层镀膜UV镜，售价高达几百元

实际上，对于入门级的镜头而言，UV镜实在是一种奢侈的配件。以保有量最大的18-55mm套头为例，厂家为了控制成本绞尽脑汁，能用塑料的地方绝不用金属，能用树脂地方绝不用光学玻璃。成本是降下来了，但镜头的耐久度和镜片寿命也降低了，用不了两年镜头就松松垮垮。因此套头在二手市场中的转让价格非常低廉，全新的也不过三、四百元，往往还要在说明里加一句：“随镜头赠送XX牌UV镜一片”。



肯高和保谷的UV镜性价比较好，也是被仿冒最多的

UV镜的科技含量主要在其光学玻璃和镀膜上，但没有经验的消费者很难凭借肉眼辨别光学玻璃和镀膜的优劣，再加上UV镜制造难度不高，两个铝合金圈加一片玻璃就成了，因此假货层出不穷，令人防不胜防，其中尤以肯高（Kenko）、保谷（Hoya）等品牌的假货为多。所以笔者一直认为入门级镜头完全没有必要配备UV镜，影响成像质量不说，还容易上当受骗。



这只假冒的肯高58mm UV镜只要5元

UV镜鉴别方法

最假的UV镜进货成本只有三、五元钱，好一些的“高仿”也不过十元左右。通过外观和包装鉴别UV镜的方法已不太灵光，最简单的方法是变换角度观察镜片表面是否存在镀膜，一般镀膜呈淡淡的紫色、绿色或黄色，看不到镀膜的UV镜肯定是假货。然后可将UV镜放在白纸上，透过镜片观察纸张的颜色是否存在偏色，偏色的UV镜不管有没有镀膜，也一定是假货。

相机配件“大忽悠”第二名：相机包



粗制滥造的“原厂包”，其进货价一般在10元左右

和配UV镜类似，绝大部分用户都会考虑购买一个相机包，一方面起到保护的作用，一方面也便于携带和使用。相机圈的潜规则是“一切东西都是原厂的好”，因此奸商往往打着“原厂背包”的幌子向用户兜售各式各样的相机包，并且用“活动赠品”、“促销套装”等名义作为掩护，以看似低廉的价格销售假货。实际上绝大部分相机厂家都不生产针对数码单反相机的双肩或单肩包，只会为个别型号产品设计专用的紧凑型相机套。这种相机套仿制起来比较费力，容易露马脚且缺少普适性，反而假货较少。

最常见的“原厂背包”是采用尼龙材料制作的“硬包”，摸起来好像是在布料后垫了一层纸板一样，底部及四壁的缓震填充物很薄（5mm以内）或没有，背包内部空间也只是利用几片薄板隔开，各部位的缝合针脚凌乱，线头较多。还有专门针对各种卡片机的仿冒便携袋，通常只要仔细观察其刺绣LOGO的针脚密度、饱满程度就能辨别出来。

相机配件“大忽悠”第三名：电池

由于原厂电池价格昂贵，大部分用户都会选购一块便宜实惠的国产电池。电池的门道可比UV镜和相机包要深多了，除品胜、飞毛腿、比亚迪等有知名度的正规品牌之外，绝大部分国产电池都是在小作坊里生产出来的，虚标容量对他们而言如同家常便饭，真正可怕的是对相机寿命的损害。电池的鉴别和测试难度较大，普通用户很难分辨优劣，因此笔者建议大家尽量不要购买陌生品牌或价格过于低廉的电池。

对于已购买备用电池的用户，一定要留心电池的使用表现。如果在使用中电池电量不是稳定地减少，而是长时间表现为满电，一旦电量指示下降就很快耗尽的，就要多多小心了。因为相机是通过电池的放电电压来检测电量是否充足的，正常的电池随着能量消耗，放电电压也会逐渐降低，当放电电压低于相机预设值之后，相机就会提示电量耗尽。劣质电池为了造成电量充足的假象，提升放电电压就是唯一的手段，但由于电路设计和元件质量低下，这种电池的放电电压难以稳定控制，通常都是大大超过标准电压，长期使用会严重损害相机寿命。



电池里的猫腻很多，一定选择口碑较好的品牌

相机配件“大忽悠”第四名：贴膜

贴膜是大部分用户都会采用的屏幕保护手段，也是相机配件中利润率最高的项目之一。屏幕保护膜也有好坏之分，目前主流的屏幕保护膜采用PET材料制造，分为静电吸附或无痕胶水粘贴两大类，其中静电吸附型因不会在屏幕上留下痕迹而广受欢迎。保护膜根据包装方式分为三层膜和双层膜，三层膜是指出厂时在保护膜的上下各覆盖了一个保护层，以免保护膜因运输等原因磨损或失去吸附力，双层膜的产品则只在保护膜的吸附面覆盖保护层。无论三层膜还是双层膜，在使用时都要揭掉保护层。但有些商家却总利用“三层膜”来误导消费者，声称保护膜本体采用了什么高科技的三层叠加技术，借机抬高售价。



小小一片塑料膜也能卖个几十块钱，简直和明抢没有区别

保护膜中也有知名品牌，如日本的金刚膜等。实际上保护膜的材料和制造并无神秘之处，

国产的品胜、飞毛腿等品牌质量也很好，没有必要盲目追求“进口名牌产品”。实际上，在购买相机时可要求商家赠送一块贴膜，并代为粘贴。

挑选保护膜要注意以下几点：

1.厚度：好的保护膜厚度一般在0.3mm～0.5mm之间，太薄的易在贴膜时留下气泡，太厚的则影响透光率；

2.耐磨：PET保护膜具有良好的韧性和强度，不易磨花或破损；如果保护膜过于柔软或有伸缩性则不是采用PET材料制造的；

3.透光率：好的保护膜确实可以提高透光率，但提升幅度有限，很难通过肉眼直接感受到。只要保护膜不会造成屏幕亮度下降、强反光或偏色即可；

4.彩虹纹：如果以较大的角度观察时，保护膜表面呈现彩虹状的色带纹理，则说明质量太差，千万不要购买；

5.尺寸：保护膜应能完整覆盖液晶屏幕的外壳，而不是仅仅遮盖屏幕显示区域。也就是说，保护膜的尺寸应略大于屏幕尺寸。购买时注意告诉商家自己的相机型号。

相机配件“大忽悠”第五名：盖子

相机配件中有许多不同用途的盖子，比如镜头盖、镜头后盖、机身盖等，这些盖子通常都是采用工程塑料制造，成本很低，但原厂产品的价格往往高达几十元甚至上百元。如此高的定价给仿制品留下了很大的价格空间，许多不法商贩以仿制品冒充原厂配件销售。对于这些盖子，用户需要破除“原厂迷信”，它们不会对镜头或相机的性能及功能造成任何影响，只要选择做工精细、强度较好的仿制品即可。



镜头盖很容易丢失或损坏，因此销量颇高

一般仿制的镜头盖口径不同售价也不同，常见的52mm、58mm、62mm等口径镜头盖只需20到30元左右。镜头后盖不存在口径问题，只根据品牌划分，通常工程塑料制造的仿制品在10元左右，软橡胶制造的约5元左右。机身盖的情况与镜头后盖类似，但售价会略高一点。至于闪光灯热靴保护盖等配件，笔者认为完全没有购置的必要性。

值得一提的是现在有一些厂家生产具有白平衡校正功能的镜头盖，在普通镜头盖的内侧增加一层白色材料（也有灰色的），以便用户随时随地校准相机的白平衡。这种镜头盖有两种结构，一种是一体式的设计，白色材料与镜头直接粘合在一起，使用时需取下镜头盖；另一种是分体式结构，采用有一定透光率的白色材料，并将其制作成一个盖子的形状，使用时扣在镜头前，对准光源即可。这两种结构的镜头在白平衡校正方面都有很大的局限性，在一些复杂的场景和中远距离拍摄时并不实用。更有甚者其内侧的材料本身就有偏色问题，用它来矫正白平衡，只会偏得更离谱。

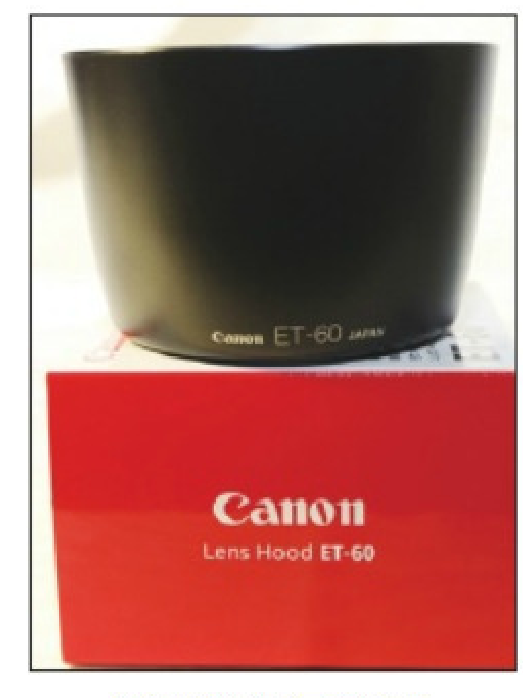


带有白平衡矫正功能的镜头盖，其实实用价值并不高

相机配件“大忽悠”第六名：遮光罩

1.价格

遮光罩的功能是减少顶光源或侧逆光拍摄时以较大角度进入镜头的光线，因为这种光线容易在镜头内部的镜片之间发生折射，从而导致虚影、色斑或雾化现象，严重影响画面质量。遮光罩的尺寸和形状要严格按照镜头的口径和焦距/视角来进行设计，一般来说遮光罩的长度与镜头焦距成正比，与镜头视角成反比。设计和制造精度不高的遮光罩不仅达不到减少杂光的目的，还会加重镜头暗角，因此很少有第三方品牌自己进行设计，大都是用原厂产品倒模复制。遮光罩的定价也与镜头口径和焦距相关，同等焦距下口径越大遮光罩越贵，同等口径下焦距越长遮光罩也越贵。



遮光罩也是暴利产品

2.材料

现代镜头的遮光罩主要采用工程塑料制造，也有少数使用橡胶材质的，极个别型号会使用金属材料，但这种产品已非常罕见，主要出现在较古老的手动镜头中。在选购仿制的工程塑料遮光罩时，注意不要选择太软的产品。一般商家会说软的遮光罩不容易摔坏或压裂，实际上是为了掩饰仿制品用料差或厚度不足的借口。常见规格的遮光罩边缘厚度在1mm以上，并逐渐增加厚度，最厚处可达1.5mm～2mm，高端镜头使用的大型遮光罩厚度甚至可超过3mm。而许多仿制品为了节省原料，各部分厚度均在1mm或1mm以内，因此其强度必然较低，捏起来显得比较柔软。



仿制的遮光罩往往厚度不足

3.安装方式

仿制遮光罩可按安装方式分为“卡口型”和“螺口型”两大类。其中螺口型遮光罩相对少见，是因为原厂遮光罩基本都采用卡口安装方式，螺口型遮光罩需要安装在镜头最前端的滤镜螺口上，尺寸稍有偏差就会导致暗角产生，对制造者的工艺精度要求较高。而且螺口遮光罩在加装滤镜之后会使暗角现象加重，因此笔者不建议用户选择它。

4.造型



花瓣形遮光罩造型漂亮，很多人都喜欢

遮光罩按照造型可分为花瓣形、圆筒形、碗碟形和方形四种，前两种最为常见，花瓣形由于造型漂亮更受用户欢迎。碗碟形遮光罩实际上是花瓣形遮光罩的成本缩减版本，主要出现在入门级广角镜头上，比如佳能数码单反相机的18-55mm套头就采用这种遮光罩。方形遮光罩最为罕见，主要应用在电影镜头和大中画幅相机镜头上。

5.消光技术

除了对设计和制造工艺的要求，


原厂遮光罩的内壁几乎看不到反光

遮光罩内壁还必须经过严格的消光处理，通常要求反射率控制在10%或更低。内壁消光手段主要分为三种：表面打磨、植绒或涂层，其中原厂遮光罩在制造时往往同时采用表面打磨和涂层技术，植绒往往出现在高端镜头的遮光罩中。仿制遮光罩限于生产成本和难度，往往采用直接脱模形成类磨砂表面的方式来取代表面打磨工艺，但这种方法很难将内壁反射率控制在10%左右。同样，涂层技术由于成本较高也很少为仿制品采用。



内壁植绒遮光罩不仅消光效果好，还有非常不错的质感，被许多高档镜头所使用

植绒具有极低的反射率和与众不同的质感，很受用户的青睐。因此许多仿制品希望通过植绒方式增加产品的销量，但它们往往只是为植绒而植绒，在遮光罩内壁草草黏贴一层了事，无法控制反射率，还会脱落大量绒毛。这些细小的绒毛不仅会吸附在镜头表面，还会在变焦或对焦的过程中被吸入镜头内部，数量多的话会影响成像质量，因此笔者坚决反对用户选购这种产品。

相机配件“大忽悠”第七名：清洁工具

数码相机的清洁工具种类繁多，常用的主要有气吹、软毛刷、镜头布/纸、镜头笔、镜头清洗液、感光元件清洁笔等等，有单独销售的，也有组合销售的。笔者认为比较实用的是镜头布、软毛刷和气吹，镜头笔和感光元件清洁笔可根据需要购买，而镜头纸和清洗液则不建议购买。

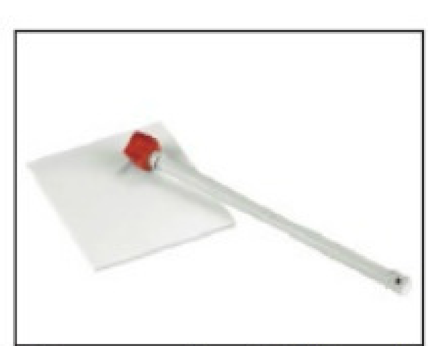


典型的清洁套装产品

1.镜头布：实际上质量较好的眼镜布和麂皮也能用来擦拭镜头，还有超市中出售的3M思高拭亮魔布也是不错的选择，不一定非要购买所谓的镜头专用产品；



加拿大LensPen镜头笔很不错，就是价格略贵


宾得原厂“果冻笔”，每支售价220元左右

2.软毛刷：软毛刷要注意挑选不易掉毛的产品，切忌随意使用毛笔、画笔一类的东西，不仅容易掉毛，还有可能划伤镜头镀膜。加拿大出品的LensPen镜头笔末端附带一个不错的软毛刷，也是不错的选择；

3.气吹：气吹除了需要足够的气流强度之外，还要特别注意其吹嘴的材质，要尽量选择使用柔性橡胶或硅胶吹嘴的产品，这种产品可在与镜头或感光元件意外接触时降低损坏的风险；

4.镜头笔：镜头笔利用纳米级的碳粉吸附镜头表面的各种污渍，因此其清洁效果非常出色。不过有部分伪劣产品采用粗糙的碳粉，反而会损伤镜头镀膜，应该尽量选择LensPen等知名产品；

5.镜头清洗液：镜头清洗液使用起来颇为麻烦，而且许多廉价清洗液中含有有机溶剂，长期使用会导致镜头镀膜退化甚至消失，因此不建议使用；

6.感光元件清洁笔：俗称“果冻笔”，其原理是利用特殊的粘性橡胶清理吸附在感光元件上的灰尘，适合清除顽固污渍。由于直接接触感光元件，因此存在一定的危险性，且原厂产品价格普遍在200元以上，不建议使用。

相机配件“大忽悠”第八名：镜头袋和机身袋

相机配件“大忽悠”第八名：镜头袋和机身袋


笔者在论坛中订购的镜头袋，质量很不错

摄影器材城和IT卖场中有许多这样的袋子出售，通常采用柔软的PU皮、人造革制造。笔者认为镜头袋和机身袋是实用价值较高的配件之一，但这些摆在柜台里出售的产品性价比并不好，原厂镜头袋更是天价。实际上在各大摄影论坛中都有许多口碑不错的袋子卖家，他们接受用户定制，可根据用户的需要制作不同尺寸和材料的袋子，做工和用料都很好，有些卖家还允许买家选择袋子的颜色和缓震层的材料，价格也很优惠，通常一只镜头袋只要10几元，机身袋约在30元到50元不等。笔者最近就订购了几只做工不错的镜头袋，采用加厚的PU皮制作，内衬为防静电布，并在镜头袋的底部增加了PVC垫板和5mm厚的缓震材料，相当不错。P



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读： Windows Phone 7对中国用户的巨大“陌生感”融汇着各种元素，在决定选择前有必要将它们分拆开来一一理清……

Windows Phone 7的中国之路

近来在手机资讯方面，微软的Windows Phone 7（以下简称WP7）无疑最为炙手可热。而从已公布的产品样张及有限的视频演示来看，对中国用户，WP7呈现出从未有过的陌生感，尤其是那些仍在使用着“Windows Mobile Phone”的用户，太多的新元素使从旧系统“迁移”到新系统要付出很高的学习成本。

这种“陌生感”的来源并非偶然，它来自该系列手机在操作与功能上的巨大改变，甚至可以说这是微软手机自诞生来的最大“革命”。迎面扑来的陌生感，实质上有各种各样的元素融汇其中。有些是我们熟悉但却微微改进的，有些变动过于新颖让我们感到不安，有些变动在熟悉后就会大幅增加亲切感。因此在决定选择前，有必要将它们分拆开来一一理清……



微软官方主页宣称，这将是一部“不一样的手机”

1.新瓶装旧酒？

微软智能手机系统出现于2002年，但数年来操作界面鲜少改变，特别是列表式的“开始/今日”界面，几乎已成为微软手机系统的标志性设计。不过，在这种典型的“触控笔式点击”操作方式遭到苹果iPhone的“手指触控”沉重打击后，微软终于开始寻求改变。可以说去年9月发布Windows Mobile 6.5是微软的一次公开表态，WP7则是真正的还击。该系列在手指触控方面作出了巨大的改进，包括开始界面在内，已完全与经典界面不一样。相信很多老用户已在猜想：是否还能快速找到自己想要的功能？



开始界面可看成是“新瓶装旧酒”

不过这一点完全不必担心，虽然微软已经用一种叫“Live Tile”的开始界面取代了原来的列表界面，但是你很容易在其上找到自己想进入的功能，如图所示，其中联系人、手机、短信、邮件、个人信息等一应俱全。虽然这里是“新瓶装旧酒”，但任务、计划等条目在首页上的默认缺失，证明智能手机正由PDA（个人电子助理）身份逐渐转变为个人联系中心的平台。

那么如何寻找其它主要功能？答案是按住屏幕向上拉，就能将更多开始界面上的功能连贯性地“拉”出来，例如游戏、影音、计划、任务等。

2.改进后让人更亲切



连续性滑动的一组操作界面

由于全面从“触控笔点击”转向“手指触控”，因此新手机的图形界面上也有了很大的不同。总体来说，你可将某组功能所需的图形界面看成一幅数倍于手机屏幕的连续画面，而手机中所显示的只是其中的某个局部，通过左右或上下拉动，你就能连贯地“滑动”到其他的局部。

例如联系人界面，刚进入时会看到最近的联系人列表（Recent），这时拉动屏幕向左滑动，就能显示所有的联系人（All），再向左滑动，则会进一步进入到有自动更新的联系人列表（What's New，具体参见后文）。这种连贯性的操作会让你觉得既方便又“酷”。当然，你也可通过传统的点击标签的方式来切换功能分组，例如在显示“Recent”的界面上，“All”和“What's New”均会以淡灰色标签出现，点击它们就可自动切换。熟悉微软手机的老用户会明显惊呼：“窗口完全不见了！”不过，新的方式显然更亲切、更方便。

此外，微软在7.0版中正式实现了多指触控、指控虚拟键盘以及重力感应系统。在浏览网页时，你可用两个指头放大、缩小网页；输入文字时，无需担心没有物理键盘会变慢——没错，这些都是在iPhone中早已实现的功能，现在微软加到了自己的手机中，也同样好用。

3.真正陌生的部分

真正陌生的部分来自微软对当前已有网络服务和自



被提高到重要地位的搜索功能

家品牌服务的整合。在前面提到的“What's New”部分，将实时更新来自于Facebook或Windows Live Home部分的联系人更新，某位联系人更新了自己的Facebook记录或MSN签名，就会实时显示到你的“What's New”中。此外，微软7.0手机的外壳上只设计了3个按钮：返回、开始、搜索，因此“搜索”功能被着重凸显。利用搜索功能，你既可搜索本机上的联系人等，也可直接在手机商的预置搜索引擎中获得各种资讯，例如地图、评论或是维基百科等。事实上，种种与互联网服务的联接，在该系列手机中几乎是无处不在。

显然这种情况给中国用户带来的困惑是：假如Facebook已成为西方人公认的SNS社交网络，那么中国公认的是什么？中国政策对SNS的承诺又将如何影响手机的功能？此外更重要的是，你要不要随时下载SNS社区中的图片？要不要随时搜索地图？别忘了，中国的3G价格还远未平民化！这些最新最酷的功能，似乎需要进一步完成本土化，才能对中国用户带来吸引力，否则，它们只会增加陌生感。

当然，WP7中，还有一些也是“陌生”的部分注定会受到用户欢迎，例如手机的音乐模块已全部由Zune软件主管，也就是说每一部WP7手机，都是一部Zune（不考虑硬件品质的话），这确实是不错的卖点。

热点速递

索尼发布PlaySation Move

任天堂的Wii在体感游戏市场所取得的成就有目共睹，不过索尼最近也正式发布了PlaySation Move系统，在该市场迈出了里程碑式的一步。作为一套肢体感应系统，PlaySation Move需要与PS3一同使用，它的控制器外观很像麦克风，顶端有突出的彩色小球。据称这套系统相比Wii有更好的3D感应效果，不过所对应的是，游戏前需要经过一番调试，以便系统更好地识别玩家动作。



三星首款EVIL相机NX10发布

所谓EVIL，是“电子取景器可换镜头”的英文缩写，它在传统可换镜头单反相机的基础上进行改进，取消其中的反光镜与光学取景器部分，改用电子取景器，从而大幅度缩小机身体积。大家所熟知的奥林巴斯E-P2、松下GF1均可归为此类型。而NX10与它们相比，采用了更大的感光元件（1460万像素APS-C规格CMOS），从而在极端情况下（例如光线不够的情况下使用ISO3200）获得噪点更少、画面更干净的照片，不过相应的，机身体积也更大。目前该相机尚未上市，套机市场估价约为6350元。



汉王发布平板电脑BC10C



苹果的iPad平板电脑似乎引发了新的消费浪潮，可惜的是，目前在国内要买到iPad还有待时日。不过，汉王最近发布的这款TouchPad BC10C平板电脑是否可成为你心中的另一个替代性选择呢？该电脑采用Intel CULV平台，配备2GB内存、250GB硬盘、802.11b/g无线网络模块及蓝牙模块，预装Windows 7操作系统，全屏多点触摸，总体重量不足1公斤。据官方放出的视频演示，该机器的Windows 7评分为2.9，并且支持1080P视频，性能较为不错。目前该电脑在淘宝等网络购物平台有售，价格约为5900元。

业界风云

Google将携Intel、Sony进军电视产业

尽管现在大家在电脑前的时间越来越多，但电视仍是很多人生活中离不开的电器。因此，Google、Intel和Sony等3家巨头在电视产业上的联合，在业界引起不小的反响。联合的目标很明确，就是未来可让用户在电视上使用Twitter、Picasa或YouTube及其他网络可视化服务，转换服务像现在切换电视频道一样简单。这3家联合商分别在软件、硬件、服务方面具备优势，最终产品的质量自然值得信任，不过最关键的是：未来你是否需要这样一台电视？



奇趣古怪

世界首场虚拟歌手演唱会



图片展示的是一场货真价实的演唱会，有灯光，有吉他手，有观众，唯一特别的是演唱会的主唱——是一个经全息图像投射的3D虚拟形象。该形象不少人都很熟悉，没错，“她”就是前不久引起热议的一个演唱合成软件中的虚拟形象“初音未来”。以前大家只能让她来虚拟演唱自己所指定的歌曲，而现在却以接近真实的女歌手形象出现。整场演唱会中，除演唱表演外，还穿插了各种奇幻变装、与虚拟伙伴同台献艺等小片段。更值得一提的是，现场观众投入度非常高，让人分不清何为真何为假。P



头牌新闻

Alienware利器再度来袭，新店同步揭幕开创至高游戏境界

■本刊记者 壹分

2010年3月23日，戴尔Alienware北京专卖店在中关村e世界正式开业，并于开业典礼上宣布11英寸小型游戏笔记本电脑Alienware M11x正式开始于国内市场销售。戴尔全球副总裁、大中华区消费业务总经理杨超，携同戴尔全球副总裁、游戏业务总经理阿瑟·刘易斯（Arthur Lewis）及著名电竞选手李晓峰（WE.Pepsi.Sky）共同参与了开业典礼。



中关村的e世界的Alienware专卖店开业

M11x是Alienware家族中身材最娇小、最具移动性的成员，在此前举行的2010国际消费电子产品展（CES）中一经亮相，就被选为“Best of CES 2010”。它把15英寸笔记本强劲游戏性能浓缩在11英寸设计之中，并将重量减少至1.99公斤，兼顾了性能和便携性。凭借独特的BinaryGFX功能，这款产品还可按需在集成显卡和独立显卡之间任意切换，集成显卡可有效延长续航时间，独立显卡让用户体验最佳图像效果。

新揭幕的Alienware专卖店位于中关村e世界内，近30平方米的专卖店沿袭了Alienware品牌一贯的风格，配合Alienware产品色彩变幻的键盘灯、“会呼吸”的外星人头像灯，交错的光影将整个体验店营造出神秘的氛围。Alienware家族现有的包括最新发布的M11x在内的7款机器悉数登场：易升级的台式机Aurora；功能强大的MicroATX台式机Aurora ALX；为追求最新、最高级装备的顶级游戏玩家和技术发烧友量身定制的Area-51和Area-51 ALX；以及为注重便携性和游戏性能的玩家准备的M17x、M15x和M11x三款笔记本。

戴尔全球副总裁、大中华区消费业务总经理杨超在专访中向本刊记者表示：“Alienware品牌历来是电脑游戏性能高水准的标杆，Alienware品牌有利于提高戴尔在消费类笔记本领域的品牌认知度。自去年6月，首款Alienware产品M17x在中国推出后，无论是消费者对于产品的认可度还是产品本身的销量都非常令人满意。M11x的推出也进一步验证了我们对于尖端技术的不懈追求，我们不会以牺牲性能为代价，所有产品都将采用最高端的硬件配置。除了网络直销，为了让更多消费者有机会走近‘外星人’体验来自Alienware的实力，我们在全国的1、2线城市已经拥有13家专卖店，零售渠道还将继续铺开。”P



硬件店

明基推出W600+家用投影机



明基于近期正式宣布将BenQ W600家用投影机升级为W600+，据悉，W600+除进一步提升性能外，还可配合3D播放平台提供更炫的3D投影。其外观采用时尚钢琴烤漆工艺设计，典雅柔和，能与整体家居环境融合统一，W600+的亮度达到2600流明，对比度提高到4000：1，在3.3米距离内可投射最大100英寸的画面，拥有色差、S-Video、AV等常见接口和2组HDMI接口，可同时连接2套高清设备，其内置扬声器也可满足一般用户的需求，同时还提供了动态、标准、sRGB、影院、以及用户自定图像模式，墙面颜色校正功能和自动梯形校正功能。**市场参考价：6999元。**

惠普发布HP ProBook笔记本

近日惠普发布全新商务笔记本HP ProBook系列新品4320s、4321s、4420s、4421s、4520s和4720s，据悉，该系列商务笔记本屏幕尺寸为13.3寸到17.3寸，皆采用7200转高速硬盘和Intel i3/i5/i7处理器平台，搭配16：9 LED显示屏和金属感十足的外壳，主要面向商务用户，HP ProBook提供的QuickLook3和QuickWeb等快捷商务功能可以让用户数秒内从关机状态进入网络连接和通信状态，Power Assistant电源管控程序确保了笔记本的能耗管控能力，ProtectTool中的面部识别功能与指纹识别结合，可以实现更强的安全保护。



华为推出超薄3G音乐手机C5700/C5900

华为于近期推出华为C5700/C5900两款超薄EVDO音乐手机，该手机内置中国电信“爱音乐”业务，可以实现更为快捷的音乐搜索、试听和下载等功能，支持多种音频格式和歌词同步功能。华为



C5700承袭了C5600的9.9毫米轻薄设计，采用星空黑、闪银色、香槟金三款时尚配色方案，C5900采用滑盖设计，机身厚度仅为11.8毫米，机身采用纯钢材质斜纹设计，有摩卡灰和闪耀绿两种色彩选择，还提供了SRS WOW HD音效技术，两款手机均设计有独立音乐控制键，配置了3.5毫米标准耳机插口并且支持存储卡扩展。

索尼爱立信举办春季新品发布会

2010年3月25日，索尼爱立信举办主题为“让沟通更娱乐”的春季新品发布会，正式发布了XPERIATM X10i、U8i、XPERIATM X2i，以及GreenHeart环保系列手机M1i、J20等五款新产品。XPERIA X10i建立在Android操作平台上，实现了用户与手机之间的人性化互动，“全息沟通管理”（Timescape）以时间为序，滚动聚合所有好友的开心网、新浪微博、邮件、短信等动态信息，点击每条信息上的“无限按钮”（Infinite Button），与该好友有关的所有沟通信息就以聚合形式呈现出来，无需再一一开启不同应用软件进行浏览或回复，极大提升了用户的沟通效率。拥有4英寸超大触摸屏、1GHz CPU超强处理性能，X10i将以更主动的方式融入用户的工作与生活中。



华硕笔记本发布N系列新品

3月23日，华硕电脑在北京召开发布会，提出“爱梦想，做自己”的全新品牌主张，并推出主打音乐梦想的N系列笔记本电脑新品。华硕N系列采用英特尔酷睿处理器和独立显示芯片，配以华硕Splendid靓彩引擎、Video Magic-True Theater播放软件、奥特蓝星专业扬声器和SRS音效方案，并经过上华硕“金耳朵”专业团队调校，还配备了传输率达每秒5GB的USB 3.0技术。其中，14.0英寸的N82J拥有古铜色铝蚀刻面板，而棕白双色的16.0英寸N61J跨界网络流行和古典风，17.3英寸的N71J则提供了视野开阔的绚丽大屏。


华硕电脑中国业务总部副总经理郑威（左）



软件圈

Tersus正式推出中文版可视化编程平台

近日，以色列特思软件公司正式推出了旗下的开源软件Tersus的中文版本“特思可视化编程平台”。该平台使得通过绘制可视化流程图来实现企业网络应用开发，取代难以理解的和难以维护的上万行代码的软件开发方式。特思可视化语言通过简单和易于理解的商业化流程图能够描述和开发所有的应用程序的组成部分，包括图形用户界面，服务器端脚本，业务逻辑和数据库，以及iPhone等手机应用程序。特思软件公司表示：特思一贯追求“让软件开发工作变得更加简单，让更多的人可以参与软件开发”。相信Tersus中文的版的推出以及免费下载使用，将使更多的中国用户受益。



搜狗输入法5.0发布

3月25日，搜狐公司发布搜狗输入法5.0正式版，将“云计算”技术运用到搜狗输入法客户端。通过互联网，搜狗输入法将用户在输入时产生的数据处理，从个人电脑转移到互联网上的服务器集群，并将结果显示在第二个候选项的位置，依靠这项技术，搜狗输入法5.0将长句输入准确率从61%提高到了84%，短句输入准确率从91%提高到了94%。此外，搜狗输入法5.0正式版还增加了全新功能，如手写输入、智能标点、i模式换肤功能、截屏、超级简拼、大写字母与中文混输等。





网络帮

百会向谷歌企业应用用户免费一年

在得知谷歌正式宣布撤出中国后，考虑到众多谷歌用户钟情的Google Apps（谷歌企业应用套件）、Google Docs（谷歌文件）、Google Sites（谷歌协作平台）、Google Groups、Gmail等产品的长久使用问题，2010年3月25日，企业在线应用提供商百会（www.baihui.com）在北京召开新闻发布会，表示凡申请使用百会相对应产品的用户，可享受全功能、不限用户数、免费使用一年的服务许可。该项优惠措施的申请时间自发布之日起，为期90天。同时，包括谷歌用户在内的所有个人用户，均可长期免费使用百会各项服务。百会副总经理崔健先生介绍：百会办公门户与Google Apps（谷歌企业应用套件）一样可以作为企业通讯和协作平台，百会维基与Google Sites（谷歌协作平台）一样是知识管理和在线协作工具，百会论坛和Google Groups一样可以实现在线论坛托管功能，百会无限邮和Gmail一样可以作为企业邮件托管服务使用。另外百会写写、格格、秀秀与百会文件一起，提供了Office办公软件的Word、Excel和PowerPoint的文档编辑管理功能，同时通过在线方式非常简单的实现共享和发布，这方面与Google Docs（谷歌文件）的功能一致。



百会副总经理崔健先生在会上介绍百会办公门户功能



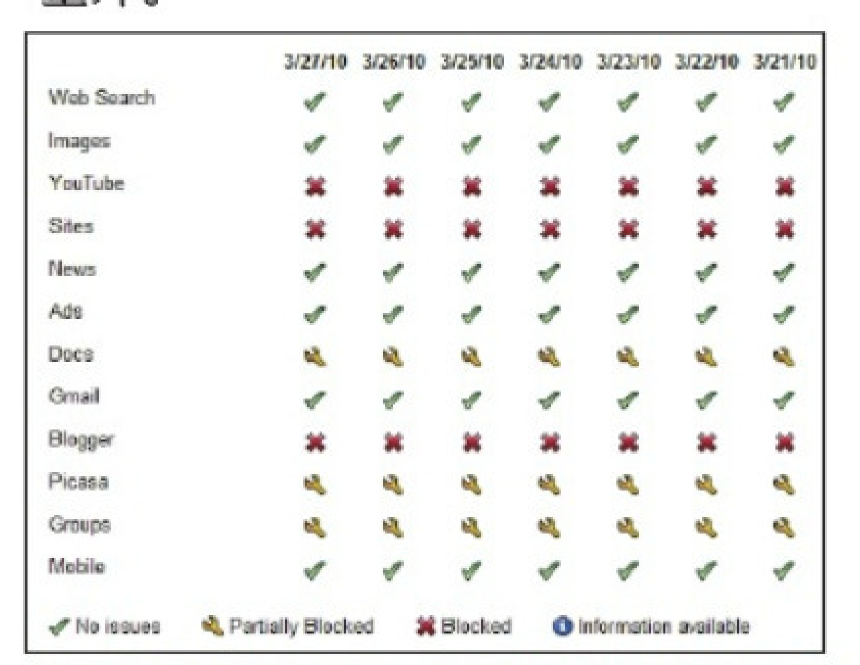
晶合快评

天下掉下一块大肥肉

■晶合实验室 电子土豆

某人请客，见有些人没来，就说："该来的没来。"已经来了的一些人自感不受欢迎，拂袖而去。请客者又说："不该走的走了。"于是，其他的人也都走了。

这是用谷歌的简体中文搜索引擎搜到的一段老笑话，时间是2010年3月28日。几天前的3月23日，Google公司正式宣布停止对谷歌中国（www.google.cn）搜索服务的"过滤审查"，并将搜索服务由中国内地转至香港。"该来的没来，不该走的走了"，这恐怕是许多普通互联网用户对于Google此举的第一反应，但同时也有更多的业内同行对此消息喜出望外。



	3/27/10	3/26/10	3/25/10	3/24/10	3/23/10	3/22/10	3/21/10
Web Search	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Images	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
YouTube	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Sites	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
News	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ads	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Docs	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked
Gmail	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Blogger	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Picasa	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked
Groups	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked	Partially Blocked
Mobile	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ No issues　Partially Blocked　✗ Blocked　Information available

谷歌特别制作的页面，列出其各项服务在中国内地的可用状况

虽然Google目前只是宣称将搜索服务由中国内地转至香港，并未停止其他服务（见插图），但对于关注安全和服务稳定性的企业用户来说，对Google这种非商业行为引发的担忧势必在一定程度上影响用户的信心，而这无疑是其业内同行尤其是竞争对手的绝佳机会。这不，抢地盘的很快就来了——两天后的3月25日，知名企业在线应用提供商百会就召开"百会向谷歌用户免费一年"发布会，宣布自当日起90天内，凡谷歌企业应用用户申请使用百会相对应产品的，可以享受全功能、不限用户数、免费使用一年的企业服务许可。百会这家Logo与百度颇有几分神似的公司，拥有一系列在线应用产品——百会办公门户与Google Apps（谷歌企业应用套件）一样可作为企业通讯和协作平台，百会维基与Google Sites（谷歌协作平台）一样是知识管理和在线协作工具，百会论坛和Google Groups一样可实现在线论坛托管功能，百会无限邮和Gmail一样可作为企业邮件托管服务使用；另外百会写写、格格、秀秀与百会文件一起，可在线编辑、共享和发布文档，与Google Docs（谷歌文件）的功能一致……从百会官网上的价格来看，从百会办公门户299元/用户/年到百会维基的450元/月，这次免费提供的企业级应用之前并不便宜。而据百会内部人士透露，该公司在Google宣布退出中国内地的第二天即作出此免费决策，第三天便召开发布会，抢占市场的渴望可见一斑。

无独有偶，就在同一天下午，3月25日搜狐公司在北京召开了搜狗云输入法发布会。有意思的是，搜狐工作人员在发给媒体的短信中有意无意地提示，举办发布会的文津国际酒店是在"谷歌大厦（原名科建大厦）西



习惯热插拔的电子土豆

边"。而当天发布会的主角虽是搜狗输入法，但会上搜狐人士和媒体嘉宾却大谈特谈Google退出对于中国搜索服务市场的影响，并顺便调侃了一下谷歌中文输入法"借鉴"搜狗输入法的往事。在现场播放的张朝阳致辞视频和会后提供的张朝阳谈话稿中，他提到搜狗云输入法实际上也借助了搜索服务，并透露早在谷歌1月份宣称将退出后，搜狐就已开始与谷歌中国的代理商谈合作事宜了，并特别用了"接管"一词……

至于Google搜索服务在国内最大的竞争对手，百度在美国纳斯达克的股价已由一年前的183.8美元/股，暴涨至600多美元/股，这不禁令人联想到当年淘宝网后来居上，压倒B2C市场老大哥eBay易趣的往事，大概是外来的和尚不如本土和尚好念经。我们暂且不去评论Google这一决策背后的是非，但作为占有国内搜索市场近三成份额的企业，Google的退出客观上为中国本土企业送出了一块大肥肉，接下来就看大家抢肉的表现了。但是，作为一个曾被搜索引擎首页竞价排名的山寨维修点广告严重误导过的用户，笔者绝不希望看到一家独大的垄断局面，毕竟市场需要鲶鱼，希望更多搜索服务商能借助这块天上突然掉下来的肥肉迅速成长起来，提供更多有活力有创新意义的搜索服务。

说到创新，这段时间编辑部同事在谈论一种叫做"随机聊天"的新IM应用，我们本期"网络时代"栏目中也专门介绍了一位17岁俄罗斯男孩创办的Chatroulette，这是一个让用户用网络摄像头与陌生人进行随机视频聊天的网站，又称为"聊天轮盘"。其实"随机聊天"这种功能在IM软件诞生的早期就出现了，早在1998年，笔者刚迷上ICQ时，由于身边少有认识的ICQ好友，就特别热衷于ICQ的"Random Talk（即随机聊天）"功能，在笔者的印象中，按下Random Talk按钮，之后出现在对话中的可能是一位香港的少女，可能是美国大学的教授，也可能是以色列的大叔。与现在热门的"随机聊天"一



"谷歌走了，还有百会"，不知道下一家打出这类口号公开抢肉的厂商会是谁

样，在ICQ的Random Talk中最通行的语言是英文，只是大家都需要打字聊上几句才知道对方是何许人，然后展开话题，不像现在的随机视频那么直观，看两眼就直接关掉窗口，或许是如今人们越来越喜欢快餐了吧。国人在现实中经常教育孩子"不要与陌生人说话"，却没想到许多孩子长大后却喜欢上"与陌生人聊天"，人天生有很强的好奇心，而用户的好奇心和喜新厌旧永远是推动企业不断创新的动力，无论谁走了都一样。P

漫画作者：suns

《梦幻诛仙》任务奖励大提升



随着《梦幻诛仙》玩家等级不断往上升，大家一定有着相同的想法，就是等级越高，经验也就越难赚。对于那些高等级玩家来说，现在可以说是最难熬的时刻，停滞不前会被其他玩家超越，如果天天挂机打怪冲经验也划不来，经验少不说，人也吃不消，不太现实。

根据游戏里这一情况，《梦幻诛仙》做出及时调整，对游戏里两大常规日常任务“试炼任务”和“师门任务”进行了经验和金钱两方面的大幅提升，让玩家赚足福利。不仅人人都可以得到，而且等级越高，幅度提升也越高。

试炼任务攻略及其调整

领取任务

想要做试炼任务必须达到30级，到京城李文典处接取“帮助受苦的人们”任务，给予1万两现金，激活任务。


调整后，师门任务奖励大幅增加


天下归心活动操作简单，奖品丰富

任务分类

整个试炼任务没有金钱奖励，但是经验奖励十分丰富。一轮试炼任务为200环，每个角色每周可以完成两轮试炼任务，任务过程中允许放弃当前任务，但是一旦放弃则本轮任务宣告结束，因此当玩家在一周内放弃两次试炼任务，就无法在本周内再次领取试炼任务了。另外，当角色完成两轮任务（即总计400环试炼任务）后，会得到“本周试炼任务已达到次数上限，下周才能继续”的提示。

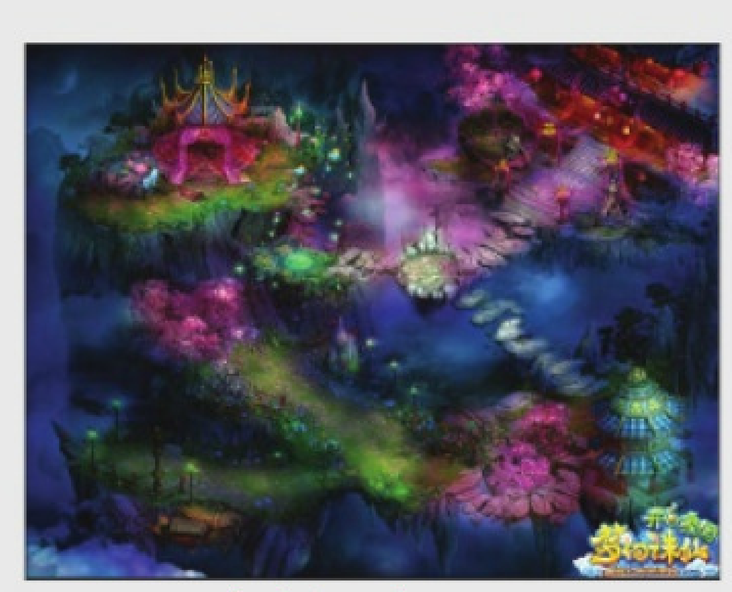
试炼主要有四种任务：

找人：根据要求找到NPC，直接点击后即可完成任务。

打Boss：根据任务提示找到NPC，对话完成后进入战斗画面，击杀怪物即可。

收宠物：根据要求通过抓捕或者商会购买的形式得到目标宠物，并将宠物送给指定NPC即可完成任务。

寻物：根据要求通过生活技能制造、野外杀怪和从玩家处购买等形式获得目标装备或武器，并将其送给指定NPC即可完成任务。


合欢门派场景图

任务奖励

试炼任务的奖励为：第50环获得飞行旗补充卷轴；第100环和150环获得自身等级上下10级的制造配方；第200环获得初级技能抽取卡。

调整内容

试炼任务在调整后，经验获得大幅度提升，很好满足了高等级玩家需求，且随着玩家等级越高、环数越高，获得的经验提升幅度也越大，50级以上尤为显著。

师门任务攻略及其调整

师门任务攻略

玩家可到师门找师傅对话领取师门任务，任务包括找人、寻找物资、保卫门派和寻找宠物四种。每天到师傅处可以领取任务，每10个任务算一轮，每天前两轮任务可以获得四倍经验和金钱的奖励。


找京城李文典接取试炼任务

找人：寻找NPC，对话即可；

寻找物资：找到相应物品，交给师傅；

保卫师门：在师门范围内巡逻，战胜两次怪物即可；

寻找宠物：捕捉或购买相应宠物，交给师傅；


全新任务、全新奖励、全新玩法

师门物品：“物资征集令”可参加天下归心活动。

70级以上的师门任务，每环成功后会获得物品：物资征集令，玩家可以用物资征集令去做“天下归心”活动，也就是说70级以上的师门每天完成20个任务就可以获得20个物资征集令。

在活动时间内，等级大于70级的玩家可以在京城“户部尚书”处接取任务，每交给他4个物资征集令，户部尚书就会要求玩家去搜集高级装备或武器，交给NPC即可获得大量金钱奖励，非常可观。

调整内容

师门任务的奖励大幅度调整，40级以上师门提升了经验和金钱奖励；60级以上因为属于高级师门，不仅大幅提升了经验奖励，而且金钱奖励也得到大幅度提升。P

《大话水浒》家园系统使用心得

普通房屋的四种类型

应天府房屋管理员处，有小型住宅、中型住宅、大型住宅、豪华住宅四种类型的普通房屋供大家选购。小型住宅的价格相当便宜，只需要1万两纹银便可购得。千万别以为这1万两纹银是笔天文数字，大家只需要跑跑商、做做任务，1万两银子就到手了。


豪宅好啊！上下两层楼


温馨的房间！麻雀虽小，五脏俱全！

其实在水浒世界里买房置业并不是难事，可有些朋友在水浒世界中“厮混”多年，修为达到好几十级，却仍没有容身之所，原因就是这些朋友眼里只有豪华住宅，瞧不起那外形如同茅草屋的小型住宅。他们挣的钱足够买好几个小型住宅，但还是将钱捂在口袋里，一心为豪华住宅攒钱，毕竟豪宅不仅外形气派，面积也比一般住宅大许多，能够摆放许多家具。

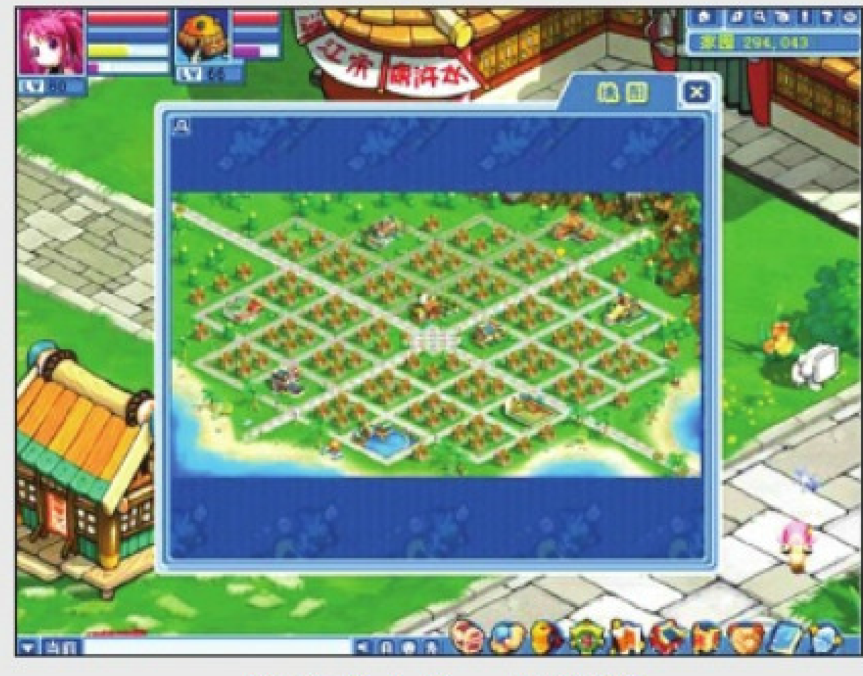
虽然这些朋友很有追求，但笔者认为，购买房屋，越早越好！倒不是因为担心水浒世界中的房价飞涨，而是缘于房屋中的家具功用。

家具的强大功用

《大话水浒》为我们提供了数量众多的古典型、现代型、卡通型、搞怪型四种不同外观的家具。我们可自由选择不同风格的家具，在房屋中任意位置摆放，从而布置个性化的家园。最为重要的是，每一样家具都有着独特的功用，可以给我们带来各种帮助与便利。

比如床，可供我们休息，恢复自己的体力和法力，适当的休息可以使精神变得振奋，让我们在战斗时领悟到更多经验。类似的功能型家具在大话水浒中还有很多，比如储物柜、炼丹炉、神龙鼎、地毯、字画、地毯、屏风……近百种各式各样的家具供君挑选。这些家具一共提供30余种功能：包括12种生产技能的使用，储存物品、储存召唤兽、休息、召唤兽成长、召唤兽寿命、离线销售、传送等功能。家具的档次越高，其针对的某一项功能也就越强。


瞧这房间的家具，简直太炫了！


挨家挨户的，好温馨

看到这里，大家应该知道我为什么不赞成“存钱买豪宅”的想法了吧？咱先花费最少的钱买一个小型住宅，在里面摆放上床、储物柜等对自己修炼有帮助的简单家具。这样一来，在我修炼、挣钱的同时，还能享受到房屋带给我的归宿感以及家具带来的各种好处。

我相信攒钱买豪宅的朋友们终究会苦尽甘来，住上梦寐以求的豪华住宅。但是，一开始就买下小型住宅（或者中型住宅）的话，在家具强大功用的帮助下，绝对会率先实现豪宅梦，而且这个过程会充满温馨。

小区房屋的优势

梦想总是永无止境的！当我们经过奋斗，住进豪华型普通房屋后，新的奋斗目标——小区房屋又出现了。小区房屋也分为小、中、大、豪华四个类型，与普通房屋一样。不过，小区房屋的舒适度比普通房屋的要高，舒适度会影响活力值的增长，而功能家具的使用都是需要用的活力值的。所以小区房屋不光是美观、炫耀，最重要的是它真的能起到很大作用，对于人物角色的成长有很大帮助。

不过，之所以对小区房屋着迷，并非单纯因为功能比普通房屋更强大。小区房屋还有一点是普通房屋无法相比的：普通房屋单家单户，虽然可以相互串门、聊天，但互动性始终有些欠缺。而小区房屋以小区为载体，居住着上百家住户，房屋一家挨着一家，热闹而温馨，互动性极强。我们可以在小区内开大型聚会，认识许多朋友。

需要提醒大家的是，房屋四周的土地同样值得我们关注，在庭院里，我们可以种植各种果树、可以采集材料、可以炼制丹药、可以举办Party，可谓别有一番滋味。P


小区里的积分榜，上面全是有钱人……

风云雷动，谁主天下？《天下贰》全国竞技赛



春风吹，战鼓擂。竞技场再起风云！《天下贰》即将在4月迎来一个盛典，全国竞技赛将让强者实现梦想，我主沉浮！

活动将通过竞技赛专用服务器+跨服技术，两种技术实现线下和线上同台竞赛。活动之大、参与面之广，可谓是天下第一。此次全国竞赛将以50个城市为主要赛区，辐射22个省/直辖市，总计约3000场地面活动。

时间安排：

2010年4月1日——6月10日。共计70天。

活动流程：

网上报名——城市练习赛(6天)——城市16强选拔赛(7天)——城市决赛暨玩家见面会(1天)——城市巡回活动(25天)——全国总决赛暨颁奖典礼(2天)

如果你是《天下贰》的粉丝，不要错过这场盛会！如果你是《天下贰》的强者，更不要错过这场不同寻常的竞技赛！一句话，抓紧时间，赶紧报名。

报名时间4月1日，全国同步开启线上报名、线下赛区报名。截止日期为各城市决赛前1周;线上赛区的报名截止日期为4月24日。

“线上”与“线下”，区别说明：

线上、线下同步进行，那么二者之间有什么区别呢？可能很多人不太理解，这里分两个部分为大家清楚的说下。由于参赛方式的不同，所以规则也有一些不同。线上线下两种判定规则，让大家在一个更加公平的舞台上进行争霸。

（一）线下

◆参赛——网上报名后,至指定地点参与城市半决赛即可,不限个人角色等级.比赛使用个人账号登陆比赛服务器,直接获得专服70级标配角色.

◆规则：

每场获胜规则：城市冠军赛阶段，每场比赛采取五局三胜制，先赢满3局的队伍为胜。全国总决赛阶段，每场比赛采取七局四胜制，先赢满4局的队伍为胜.

同分判定规则：如果在小组赛中出现相同积分，影响到队伍的出线权利，则计算同分队伍之间的负局数量，负局数量最少的队伍则为出线队伍。如果负局数量也一样，则加赛一盘，加赛与当前赛制相同，胜利的获得出线资格。

城市冠军角逐规则：小组积分淘汰赛制,城市选拔赛角逐出城市16强,16强在城市决赛中角逐城市冠军.

全国冠军角逐规则：城市冠军50队,线上赛区冠军12队,共62队以积分淘汰赛制,角逐出全国总冠军.

（二）线上

◆参赛：网上报名后，至所在服务器NPC处报名即可,需等级在50级以上角色方可报名.比赛使用个人账号与角色.

◆规则：

4月18日、25日当天进行，系统根据报名战队自动配对，玩家根据系统给出的对战表按时进行比赛，直至决出第一名。每个服务器第一名的玩家可以参加线上决赛。

获得决赛资格的玩家在5月2日进入决赛服务器进行线上决赛，系统根据有资格在联赛服务器上报名的战队进行配对，并进行比赛直至决出第一名。

活动时间列表：

活动是以城市为单位开始的。每个城市的活动周期是49天。下面是详细的时间安排，各位大侠小虾，请看仔细：

城市	网上报名	城市练习赛	城市16强选拔赛	城市决赛暨玩家见面会	城市巡回活动
保定，荆州，苏州（A），烟台，临汾，深圳（A）	4.1–4.16	4.8–4.15	4.17–4.23	4.24	4.25–5.19
福州（A），大庆，洛阳，长沙，徐州，沈阳（A），咸阳	4.1–4.17	4.9–4.16	4.18–4.24	4.25	4.26–5.20
南阳，哈尔滨，武汉（A），无锡，长春，西安（A），绵阳	4.1–4.24	4.16–4.23	4.25–5.1	5.2	5.3–5.27
惠州，泉州，天津（A），潍坊，重庆（A），温州，太原	4.1–4.25	4.17–4.24	4.26–5.2	5.3	5.4–5.28
唐山，宜昌，南京（A），大连，兰州，成都（A）	4.1–4.30	4.22–4.29	5.1–5.7	5.8	5.9–6.2
东莞，厦门，石家庄（A），郑州（A），扬州，淄博，台州	4.1–5.1	4.23–4.30	5.2–5.8	5.9	5.10–6.3
佛山，北京，上海，济南（A），宁波	4.1–5.7	4.30–5.6	5.8–5.14	5.15	5.16–6.9
南昌，合肥，青岛，杭州（A），广州(A)	4.1–5.8	5.1–5.7	5.9–5.15	5.16	5.17–6.10

决战！谁主天下？

华山论剑，逐鹿天下，谁主沉浮？在众多的高手中，谁能稳坐天下第一的宝座？

最激动人心的——决赛！让我们记住这些决赛的日子：

推广起止时间	4.1–5.19	4.2–5.20	4.9–5.27	4.10–5.28	4.17–6.2	4.18–6.3	4.25–6.9	4.26–6.10
城市决赛日	4月24日	4月25日	5月2日	5月3日	5月8日	5月9日	5月15日	5月16日
	保定	福州（A）	南阳	惠州	唐山	东莞	佛山	南昌
	荆州	大庆	哈尔滨	泉州	宜昌	厦门	北京	合肥
	苏州（A）	洛阳	武汉（A）	天津（A）	南京（A）	石家庄（A）	上海	青岛
	烟台	长沙	无锡	潍坊	大连	郑州（A）	济南（A）	杭州（A）
	临汾	徐州	长春	重庆（A）	兰州	扬州	宁波	广州（A）
	深圳（A）	沈阳（A）	西安（A）	温州	成都（A）	淄博		
		咸阳	绵阳	太原		台州		



虎年出击 《抗战》推出新资料片“集结号”



《抗战OL》简介

《抗战英雄传》是中国第一款以8年抗战为题材的军事红色网游，游戏融合RPG、冒险、策略等多种元素于一体，让玩家品位原汁原味抗战历史，自由挥洒爱国豪情。

遨游战火连天岁月，血战日寇痛快淋漓。《抗战OL》游戏融汇了众多真实的历史事件，宏大的战争任务副本，相辅相承的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、万人跨服军演、个性的经济系统等诸多亮点，勒出了一部可歌可泣抗击日寇的战争史诗。

穿越战火硝烟的封锁，在枪林弹雨的沙场中，总有部队战友的掩护。百支部队强势集结，感受热血男儿间的兄弟情义，2010年红色民族网游《抗战》新资料片“集结号”虎年出击，引起万众玩家的期待。军事化的部队系统全面丰富完善，根据地建设热火朝天的展开，这个四月，打造铁血兵团一起前线杀鬼子。

星火燎原——敌后根据地大练兵

星星之火，可以燎原。革命的火种在



日寇的后方广为散播，游击战、地道战等多样性的战法给鬼子以有力的打击。班排连营层层升级的部队系统、贴近战争史实的军衔、方便的团队交互系统，这一切都是《抗战》部队的魅力所在。而《抗战》大型练兵——根据地争夺战可大大提高部队的战斗力，提高玩家们的战斗技巧。



在抗战里共包含四大根据地：麻田、大岭山、大别山、阜平。每个地方每15天开启一次敌占区演习战，参加的部队争夺这些地方的驻扎权，胜利者（部队）获得这个地方的驻扎权，一直持续到下一次争夺战。

迅猛发展——根据地火热建设篇

喜看稻菽千重浪，遍地英雄下夕烟。根据地里一派欣欣向荣的场面，充满了勃勃生机。而部队的全体战友们也有了自己扎根的地方。占领根据地好处多多，该部队可以购买多种根据地战略物资，如乌龟，人参，熊掌，海马，熊胆，何首乌，灵芝等罕见的高级生活技能物品。根据地升级后还有更多战略资源可购买，提高玩家们的战斗力，作为我军前线杀鬼子的强力后盾。除了丰富的资源外，新资料片“集结号”将赋予根据地更多的特权：特权副本和特权野地的推出，将大大提高根据地的作用，也给玩家更多的爽快战斗体验。



特权副本——北岳平西反“扫荡”

1941年8月中旬，日军所谓的“晋察冀边区肃正作战”开始了。冈村宁次任华北方面军总司令后的第一次“肃正作战”，冈村调集了日军5个师团又6个混成旅团和部分伪军约10万人参加作战。日军此次“肃正作战”又称“百万大战”，意在报复八路军一年前发动的“百团大战”，而我军则称之为晋察冀边区北岳平西反“扫荡”。

根据地特权副本以真实历史为蓝本，根据地演习战的胜利方部队可进入特权副本，对付前来窥探我军军情的特务间谍和日军特遣队。消灭鬼子的60波进攻后，玩家就能获得丰厚的经验奖励。

特权野地——大悟县专署部队地图

新资料片“集结号”将大大丰富部队系统，推出了一系列部队兄弟可一起参与的玩法，增强玩家间的互动性。不必抱怨野外的怪物难杀而且走路又很远，你的部队有特权，占领根据里后将获得一块只属于此支部队的特权野地，从此练级不再难。

特权野地大悟县为专署部队地图。抗日战争时期，新四军第五师在师长李先念率领下驻扎于湖北大悟县，克服长期孤悬敌后、面临日军和国民党顽固派夹击等种种困难，坚持敌后抗日游击战争。玩家进入大悟县后，可从师长李先念处接受到任务环，各种有趣的故事相继展开，还有特殊和超级的Boss等待玩家们去挑战呢。

变革、更新、完善品质。根据地建设只是此次《抗战OL》新资料片“集结号”的冰山一角，更多的精彩内容如全新部队技能、宝石合成系统等将相继推出。锁定4月29日，《抗战》新资料片“集结号”引领部队大反击，横扫日寇，挥师千里，你准备好了吗？

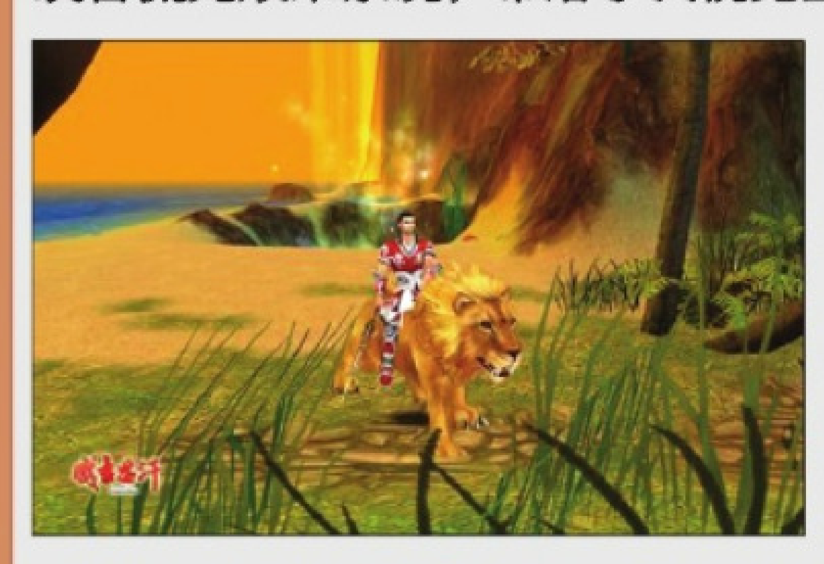


做穿越英雄 玩万人国战 尽在《成吉思汗》

2009年呈现了历史热，复古热和穿越热，中国最吸引人的历史莫过于元朝，最值得我们穿越的人物是成吉思汗，他征服了整个亚洲，他的版图横跨了亚欧大陆，他战无不胜被称为一代天骄，他是中华民族历史上最了不起的人物——一代天骄成吉思汗！

一场不可错过的视觉盛宴

游戏的画面是一个游戏的标准，进入《成吉思汗》发现这个游戏带着浓厚的中国风味。水面经过特殊的水波纹特效处理，尽显玄幻之美。玩游戏不啻于观看一场视觉盛宴，那些如同电影版逼真的特效和流畅的画面传统历史风格的优美画面、栩栩如生的怪物造型、角色间出色的平衡性以及流畅出色的操控性，为玩家带来极致的游戏享受。骨骼动态捕捉系统、动态粒子渲染系统和装备流光效果系统，带给了我视觉上的新震撼。



如皇城元大都，是完全以中国首都北京城的近代格局分布设计的，电影手法制作动态3D场景，享受绝美华丽的写实画面，超大写实的皇城元大都，一望无际的草原春色、落英缤纷的浪漫桃园、水晶宫般的幻境虚空，艳丽的画面充满浓郁的中国风情。

由于游戏时代背景设定为元朝，成吉思汗的铁蹄又跨越了数个国家的边疆，因此玩家在体验华夏雄伟历史的同时，还能感受到蒙古、中东、东欧等别具一格的异域风情。

一段必须了解的辉煌历史

成吉思汗一生东征西伐，从毛头小子到世界帝王，其辉煌的战绩铸就了他神秘的一生。一位英雄如何迈出他的第一步？什么样的人格魅力让诸多英豪甘心居于麾下？《成吉思汗》的剧情地图演绎了成吉思汗历次征战，疆域遍及世界，玩家在游戏中仿佛穿越时空，来到一代天骄身边伴随他经历各大战役、分享整个过程中的酸甜苦辣。随着剧情任务的通关，成吉思汗的胜利之谜也将逐步解开。

历史名人零距离接触成吉思汗(铁木真)、忽必烈、耶律楚材、“神箭手”哲别……这些历史中的英雄人物都会出现在游戏中，我们可以和他们并肩战斗。还有关汉卿、郭守敬、元好问等历史文化名人，甚至武侠小说中最著名的元代人物——郭靖也会客串出场。

一位不能不做的无敌英雄

成吉思汗一生东征西伐，其辉煌的战绩铸就了他神秘的一生。《成吉思汗》的剧情地图演绎了成吉思汗历次征战，疆域遍及世界，玩家在游戏中仿佛穿越时空，来到一代天骄身边伴随他经历各大战役、分享整个过程中的酸甜苦辣。随着剧情任务的通关，成吉思汗的胜利之谜也将解开。这里你可以尝试各种职业，武士、剑侠、骑射、火枪、先知、萨满六大职业悉数登场，各具特色。一切随你的愿望哦，萨满教作为神秘蒙古部落的古老教会，会扮演什么样的职业角色？骑射军团曾是成吉思汗的皇家卫队，又是经过怎样残酷的磨练才变得无比强大的？另外，步伐行云流水的剑侠、刚强的武士、可以召唤天神的先知、擅长爆头的火枪，六大职业将在战场上各现神威！



一场不能错过的万人国战



2010年网游最大炒作点莫过于国战，据我评测《成吉思汗online》可能是2010年最强国战网游，国战系统是这个游戏的一大特色，也是无法回避的“屠城系统”。万人国战空前鼎盛，国战开始时，全服务器玩家都不可以进行练级或任务活动。在国战之后，战胜国将有权利对战败国进行屠城，战败国玩家被虐、城市被毁，NPC功能在一段时间内无法实用，而战胜国则会在此次战斗中获得大量的金钱、装备及经验。这样可以调动玩家的护国之心，让不愿参战或没有参加过国战的玩家进行国战，使其拥有更多的团队合作经验。也许，名利与威望对一个真正的战士来说，根本不及在沙场上过关斩将的过程享受。屠城战玩法，密道突袭、斩杀敌国大将等精英关卡，使玩家之间的战争互动更加激烈和多样性。更有隐藏的机密设定，供有心的玩家去发掘，一旦、机密开启，屠城战将全天24小时开放，一国的胜败荣辱、祸夕旦福都在战士们的手中！

你能！你能够！与时俱进 引领先锋

《成吉思汗online》不光能融合历史还与时俱进，2010年是世界杯年，《成吉思汗.刺陵》中，世界杯将为玩家开启证明的大门。以帮会为单位，采用世界杯通用赛制规则，分为甲级，乙级两个赛组，同时可以有8个强大的帮派参与报名和战斗。而最终胜利者将获得世界杯冠军的殊荣，拥有无限荣誉。争夺冠军，舍我其谁？只有真正世界杯的时候，我们才会明白：谁会在世界杯一帆风顺夺得桂冠？或者谁又会成全一支黑马球队，一举夺得全服霸主。

后续经典不断推出……

一代天骄，战绩无数。时光变迁，朝代更换。当辉煌褪去，黄金家族的宝藏，已成为世界上最神秘的传说。与成吉思汗一同沉睡的，还有数不尽的帝国财宝、甚至是蒙古帝国铁骑军团战无不胜的秘密……

2010年藏宝图的现身，照亮了世人的眼睛。然而，真正的王陵是否就在宝图指引的方向？天堑之地危机重重，四大汗国均蠢蠢欲动，所有的谜底，都在屏息静候精英的到来……

绝技还是鸡肋？

《梦想世界》坐骑技能“重创追击”解读


宠物幸运可能让重创追击失效

在《梦想世界》里，有这样一个坐骑技能：没有的人会对它垂涎三尺；而拥有它的人又会有不少抱怨。它就是重创追击！它有什么魔力让人趋之若鹜，又有哪里不尽人意？它究竟是一个可以扬长避短的绝技，还是可有可无的鸡肋？今天就带大家一起来探究，在重创追击极限输出伤害的背后，隐藏着怎样的秘密。

技能诠释

重创追击：召唤兽如果出现爆击，则追击另一个目标。物理群攻爆击以及法术爆击不算在内。

追击在物理攻击打死目标后，会攻击另外一个目标，除了群攻外只能追击一次。而重创追击，则是追击的超级加强版，效果更强，触发更容易。

触发条件：物理攻击出现爆击。不管打的是谁，不管多少伤害，不管目标有没有死亡，只要攻击出现了爆击，就可以触发追击。

触发结果：召唤兽随机攻击另外一个目标。如果触发的追击又出现爆击，会继续追击下一个目标，直到不再出现爆击则结束。


让人爱恨交加的重创追击

最佳组合

既然重创追击的条件是物理攻击出现爆击，要想尽可能多的出现追击，就要努力提高爆击率。以下几种就是提高追击几率的技能，与重创追击是最佳组合。


重创追击受到坐骑幸运的限制

终级必杀：提高物理攻击必杀率18%，是增加爆击的最佳选择。经济能力有限的玩家可以选择12%几率的高级必杀，低级的还是不要选了，8%的几率实在有点小。

兽爆：提高宠物物理法术必杀率6%。兽爆是一个坐骑技能，可以与必杀技能叠加。

连击：物理攻击时有一定几率出现连击，但是会降低伤害。因为连击可能是2次攻击。对于同一个宠物，2次攻击最少出现一次必杀的概率是远远大于一次攻击的，所以连击可以提高重创追击出现的几率。但重创追击的目标是不会出现连击的，而伤害结果依然会受到连击降低的影响，虽然说连击提高了重创追击的几率，但是也降低了伤害。

学习技能

重创追击是坐骑的副技能，主技能是爆击。要想学习重创追击，首先要拥有坐骑，学习坐骑的爆击技能，才有几率领悟重创追击。

坐骑副技能的学习规则是专家级主技能才可以学习2个副技能，如果想要学习重创追击+兽爆的最佳组合，就要学习到专家级爆击。先学习哪个副技能也要慎重选择，毕竟一个技能升到专家级，再领悟第二附属技能是需要很长时间的。如果你非常渴望重创追击，就先放弃兽爆吧。

不利影响

前面提到重创追击是随机攻击目标的。但有些怪物我们并不想攻击，例如说神天兵和摇钱树活动。神天兵中爆裂鬼火攻击后就会疯狂反击队伍，2次攻击基本就全部免费回城了；摇钱树的炸弹草更是如此，可能小心翼翼打了很久，但不小心攻击了炸弹草就功亏一篑。


重创追击的最佳拍档兽爆

神天兵还好一些，宠物可以先防御2回合等鬼火逃跑，而摇钱树如果宠物防御了，普通玩家一个人打死一个怪物基本是天方夜谭，这时该怎么办？笔者给大家推荐两个办法：第一就是用开天辟地神功的孩子，爆击的时候不会触发重创追击；第二个办法就是用单法宠，法术的攻击不会出现追击。

限制条件

重创追击并非无敌。作为一个坐骑附属技能，重创追击天生就歧视了术士职业。爆击主技能是战士法师的最佳搭档，但是对于术士就是一个完全鸡肋的技能。如果学了爆击，就要舍弃主技能的位置，本来术士主技能的位置就少得可怜；如果不学，自己的宠物跟其他宠物就无法站在同一起跑线上。

抛开主技能，重创追击还会受到幸运的限制，无论是宠物的幸运还是坐骑的幸运。宠物的幸运可以免疫必杀，直接就无视掉了重创追击；坐骑技能的幸运满级可以有16%的抗必杀几率，即使是18%的终级必杀也被抵消到几乎没有，还用什么来追击？

目前来看，玩龄较久的玩家，坐骑都可以开放第五个技能格子了。战士法师在这里基本有2个选择：学习防御术及附属技能保护，或者学习幸运学习附属技能幸运躲避。如果是幸运加幸运躲避，则是对物理爆击的最好抵抗，9%降低必杀率，而且还有10%几率躲避攻击。

如果在《梦想世界》里，每个角色都有幸运+躲避，宠物也都带上了幸运技能，那么重创追击将在PK场上彻底失效。但是我们必须承认，在平时的任务中重创追击仍然是物理宠物的最好辅助技能。P

海陆空立体作战《三国群英传2 OL》攻城机具



第九城市回来了，在这个冬去春来万物复苏的季节！就好比这季节交替一般，虽然失去《魔兽世界》后九城经历了五年以来他们最残酷的一个严冬，但是随着自主研发产品《名将三国》的上线，让人看到了它复苏的势头。不过以代理精品网游著称的九城并没有忘记它最大的优势，一款在台湾地区广受好评的开放式战争网游——《三国群英传2 OL》即将在不久的将来开始测试，这款被九城寄予厚望，担负起重振九城重任的产品到底有什么特长之处呢？下面就由小编来为你简单介绍下。

《三国群英传2 OL》是由宇峻奥丁开发的一款三国题材策略网游，由于游戏改编自旗下经典单机游戏《三国群英传》系列而受到许多玩家的关注。游戏除了撷取《三国群英传》经典单机系列的优点加以发扬光大之外，《三国群英传2 OL》中各个系统的大规模进化让战争感觉更为真实、更为细腻。《三国志》《三国演义》中曾出现过的攻城兵械都在游戏中再现，并加以妥善改编，带给玩家更多的乐趣和新鲜感。2009年11月4日在台服更新首部资料片“黄巾逆袭”，同时也释出根据三国史诗制作的历史任务、全新战争地图、新颖水陆攻城兵器、角色和士兵的进化转职，以及优化后的华丽画面，让喜欢战争的热血玩家再次大呼过瘾。不过在那么丰富的战斗体系中，小编觉得最有创新，也最好玩的无疑就是水陆双方的作战机具了。这也是小编玩过的首款海陆空立体战争游戏。



◆ 作战船舰 纵横江河

在《三国群英传2 OL》中你不需要为自己不会游泳或者晕船而担心了，操作一艘舰船变得无比轻松。你只要将鼠标移到船鼓上再点击左键就能开船，当然前提是你拥有军团机具权限与执照。 你同样也能够上船操作舰炮，享受一把做炮手的乐趣，帮助你的船长顺利达到目的地。当然，舰船与舰炮的装甲值与威力可是会因为船长等级与执照等级改变的，所以尽量将军团中等级最高的人来操作舰船，这样对大家的生命才更有保证。

水面舰只最大的用处往往就是运送兵力的载具，水运的优点在于更加隐蔽而且队伍更加集中，不大容易出现人员分散的情况。另外舰船上的多门炮台武器在一场战斗中也往往能够对岸上的战斗进行强大火力支援。当然，水面舰只最舒服的地方在于当你攻击陆地上军队的时候，对方可是没有还手之力的。



而从更高的战略层面来说。孙子曰：以正合，以奇胜，运用在游戏中也是一样的道理。在《三国群英传2 OL》的战场上，由于地形的限制，玩家大多倚仗着关卡或长桥死守，使战况进入胶着的情形，而水战的出现正是要打破这种据险自守的战术，再搭配上天灯、标记旗及传送滚动条等各项道具，玩家运用战略的空间将是纵横陆海空而且千变万化的，

作战船舰——蒙冲



《三国志・吴志・周瑜传》中记载，东汉建安十三年（208）赤壁之战中，东吴大都督周瑜以“蒙冲斗舰数十艘，实以薪草，膏油灌其中”，点火后突入曹军船阵，一举烧毁了曹军舰队。这是中国军事史上以蒙冲突击的一个典型战例。

蒙冲船形狭而长，生牛革蒙船背以提高防御力；舷两侧开孔伸出船桨，能够快速航行；舱室前后左右都有窗穴，可用弓弩、长矛等攻击敌船，作战能力一流。

而在《三国群英传 2OL》中，蒙冲是以速度著称兼具良好防御的进攻性快艇。以敌军难接近，机动性极高的特点大受欢迎，能够在水战中速进速退，以乘人之不备攻击敌方。

作战船舰——走舸



《三国志・吴志・周瑜传》中记载，东汉建安十三年（208）赤壁之战中，东吴大都督周瑜“又豫备走舸，

各系大船后，因引次俱前。曹公军吏士皆延颈观望，指言盖降。盖放诸船，同时发火。”黄盖放船引火后，就是改乘这些轻便的走舸乘势逃脱。

三国时代称为走舸，值得一提的是在正史中，《三国志》是第一个用“舸”这个字，更是唯一提到“走舸”这一名词的正史。

在《三国群英传2 OL》中，走舸可做运兵船用，快速往返如同飞鸥，运载勇猛精锐的士兵，乘人之所不及进行袭击。

◆ 变形战车 攻城略地

在以往的网络游戏中，我们虽然看到过城战系统中出现攻城机具，但这些攻城机具要不只是无法移动的炮台，要不就只是一个来回移动的沙包，无法真实还原古代战场中攻城机具的作用。

但是在《三国群英传2 OL》中有了搭乘机具的概念，玩家在搭乘机具后即切换为机具视角，享受如同FPS游戏般的战斗快感！像弩车、投石车等无法变形的机具，都是可以一边移动一边射击的，那体验有些类似于反恐精英CS或穿越火线CF的玩法，非常刺激。

陆战机具可不仅仅能够一边移动一边射击，冲车更是可以直接冲撞城门，给你直捣黄龙的快感！如果你是一名术士或者策士，厌倦了躲在战士身后的生活，那么完全可以在国战的时候操控一架冲车，冲在战斗的最前线，用冲车直接撞开敌人的城门！

如果觉得冲撞城门还不够爽，那么再偷偷告诉你更爽的玩法——直接冲撞敌人。无论对方是横刀立马的侠士，还是呼风唤雨的术士，只要被你的冲车撞到，一律倒地减血。是不是感觉只有这样的战斗，才是你心中真正血性的战场呢?

觉得这样还不够爽？那么可以变形的神鸢车和霹雳车一定能够满足你苛刻的要求，他们不但拥有可驾驶移动的车辆形态，能能够变型成炮击形态对指定地点发出惊人的轰炸。一排神鸢车攻击的效果很容易让人联想到喀秋莎火箭炮，而霹雳车的攻击则让你不得不联想到核武器……

除了这些机具拥有的基本攻击外，每个机具更有四种以上的特殊攻击模式，根据玩家的操控产生不同的攻击效果。要想获得这些强大的特殊攻击模式？那就留给各位玩家自行探索了。





霹雳车

《三国志·魏志·袁绍传》中记载，官渡之战中袁绍军使用了大型攻城兵械高橹，曹操军谋士刘晔（字子扬）则用“霹雳车”抛石击破高橹。“太祖（曹操）乃为发石车，击（袁）绍楼，皆破。绍众号曰霹雳车。”

三国时代攻城时，霹雳车上装机枢，弹发石块。因声如雷震，故名霹雳车。

在《三国群英转2 OL》中，霹雳车具备移动模式和攻城模式，移动模式下可轻便而快捷地移动，而攻城模式下，霹雳车将利用粗竹将石块抛击出去，作为攻城的有利手段。

冲车

《三国演义》第九十七回叙述：孔明大怒曰：“汝烧吾云梯，吾却用‘冲车’之法！”于是连夜安排下冲车。次日，又四面鼓噪呐喊而进。



冲车是一种装甲攻城塔，在三国时期的战争中用来以冲撞的力量破坏城墙或城门，是攻城时的主要兵器。

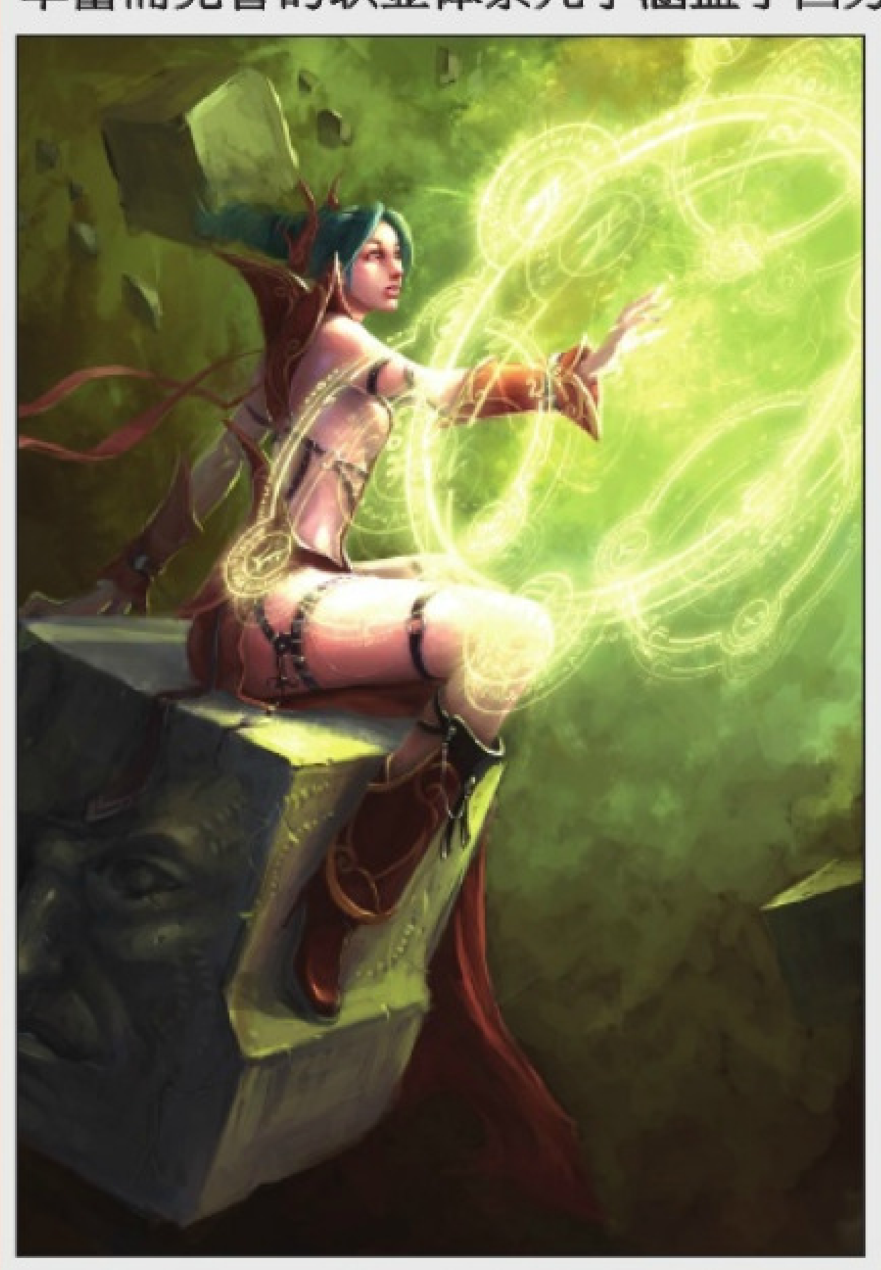
《三国群英传2 OL》中，冲车常常用于接近城墙，破坏女墙（垛墙），直接攻打城墙上的守敌。是最终攻入城门，夺取城池的重要器械。

作为一名《三国群英传》系列的自身玩家，在得知《三国群英传2 OL》的消息后第一时间就赶去台服进行体验了，应该说作为宇峻奥汀公司《三国群英传》系列产品12年经典，我在游戏中经历了三国时期的知名历史事件，并加入了曹操军，与其他玩家一起建立军团，收集、捐献的资源，合力建造城池，发展巨型攻城机具，不断武装自己，提升实力。最终在无等级限制、无人数限制的大型国战中，骑上战马带领旗下的士兵奋勇杀敌，操作攻城兵器攻打城池，登上战舰炮轰要塞，最后协助军团占领城市的感觉是从未有过的。客观的说，《三国群英传2 OL》带给了我印象深刻的网游战争体验。目前这款游戏的国内代理商是刚刚失去《魔兽世界》的第九城市，他们对于这款产品的期望值极高，甚至将最高效最优质的运营人员抽调组成了《三国群英传2 OL》的运营团队，期望他们的首款战争题材网络游戏能够一炮而红。我也相信第九城市一定会认真对待这款巅峰的战争网游，起码在我看来这是一款最有可能取得成功，帮助第九城市走出困境的王者之作！



《万王之王3》职业技能加点详析（法师篇）

《万王之王3》是一款可以称得上史诗的3D全民战争网游，作为“万王”系列最新续作，《万王之王3》原汁原味地承袭了《万王之王》中的职业体系，设有基础（3个）、一转（9个）、二转（27个）共39个职业，丰富而完善的职业体系几乎涵盖了西方魔幻中的全部职业，例如圣骑士、龙骑士、主教、吟游诗人与大法师等，无论在电影还是小说中都是大家耳濡目染的英雄职业。



在所有职业中，法师系职业一直是耀眼的明星，无论是基础职业法师，还是一转职业魔剑士、巫术师、咒术师，他们都拥有强大的中远程攻击技能，同时也拥有控制与决定任何一场战争的力量。下面仅针对已经开放的法师系职业技能加点作一一评析。

法师：打好基础

法师的职业技能大多都非常实用，但是鉴于技能点有限，因此法师前期还是以满足快速升级为主。况且到转职时，玩家可以轻松洗掉技能点（每个玩家都会得到洗技能的药水）。下面的技能加点仅供参考。

法师50级前技能练级加点：左：10，中：10、10、10，右：9。或者中：10、10、10，右：10、9。

法师50级前技能加点：左：10，中：10、10、10，右：9；或者中：10、10、10，右：10 、9。

第一种加法：中路3个10，是为了出满群攻技能，以提升打怪效率。而右9是进一步提升打怪的效率，左10是为了提高打boss时的瞬间输出。

第二种加法：和第一种略有不同，舍弃左10改为右10、9，则是完全的为了练级。爆炎术用游戏内挂设定，每12秒释放一次，最大限度的提升打怪效率。

法师50级洗点后的技能：

左10，中10、10、10，右9。适合任务升级型玩家，中路的依旧是为了出满群攻技能。左路的魔能爆裂是打boss(转职后，一个不是RMB的玩家，如果不打boss，玩得会很痛苦。)魔力凝聚仍然是为了进一步递增刷怪效率。

左8，中5、5、1，右10 10 10。适合喜欢pk的玩家，魔力凝聚和爆炎术仍然可以辅助提高打怪效率，但为了更好地进行PK，牺牲满级群攻技能，电击术是定身技能，要不就1级不学，要学就是满级，否则只能看人品了。

舞剑成魔的魔剑士



即使是在奇幻世界中，魔剑士也是少见的特殊职业，他拥有强大的魔力，还有高明的剑术，他们将魔法的威力运用在剑上，利用剑的威力来运使魔法，简直不可思议。

在法师系三大一转职业中，魔剑士最为复杂，根据个人喜好可以有两种走向，一种力量物攻型走向，一种魔攻型走向，这是因为魔剑士的技能也分为物理攻击和魔法攻击。

关于魔剑的技能加法……所有玩家都很头疼，魔剑的技能点像干旱山区缺水一样，缺得厉害。魔剑从技能上来说，要比其他任何一个职业都出色。但同时玩家也很发愁，玩法多意味着选择多，要想玩得好，投入也不能小，一些比较牛的玩家会选择魔剑士。技能加点参考如下。

法时期：中：5、5、1，右：10、10、10，左：8

魔剑期：中：10、1，右：10

中路：剑舞雷暴加满，作为普功技能，这个是魔剑80级的主要输出技能。踏风加5点为了出群攻，踏风在PK中能跑能追，配合4级定人电击术还是很不错的，群攻加一点方便做任务和练级。



右路：灵刃很想加满但是点不够只能加到5保证后续技能，法术瞬发加5点，PK用的一个重要技能。魔刃专精，提高魔法攻击力加5点能有25%的提高。

咒术师是个多面手

咒术师是研究咒术的法师，这是一种相当稳定而安全的法术系，施法者将法力灌注在古代咒语中，能在任务、战争中发挥出不同凡响的影响力。

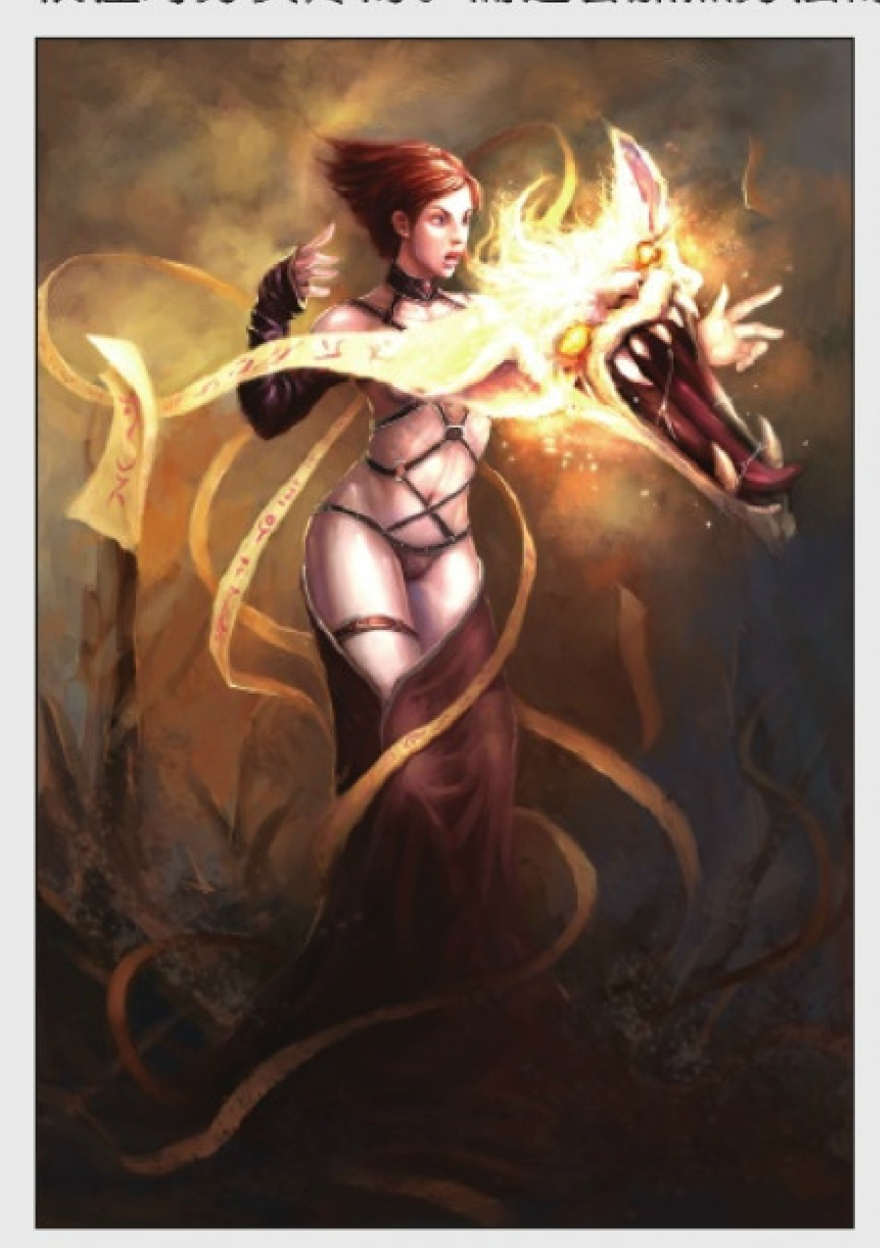
咒术是唯一一个可以召唤的职业，喜欢召唤宝宝的，咒术师就不错的选择。咒术的加点和前期法师的加点紧紧相连，两者的技能只有配合完美，才可以体现出最佳组合的效果。技能加点参考如下。

咒术师（一）

法时期：左：8，中5、5、1，右：10、10、10

咒术期：中：10、1，右：10

法师的电击术配合影魔的攻击速度，运用起来是很让对方头疼的。而这套加点方法的特点，也就在于影魔和电击术的配合，影魔的强弱取决于人物属性。所以，舍弃9点影魔和影魔束缚来学习暗影之盾，可以更好的提高生存能力。而影魔束缚这个技能，是牺牲影魔去阻止对方移动，而这个技能在团P中是很少有机会用到的，更适用于单P。而游戏中，又有多少单P的机会呢？



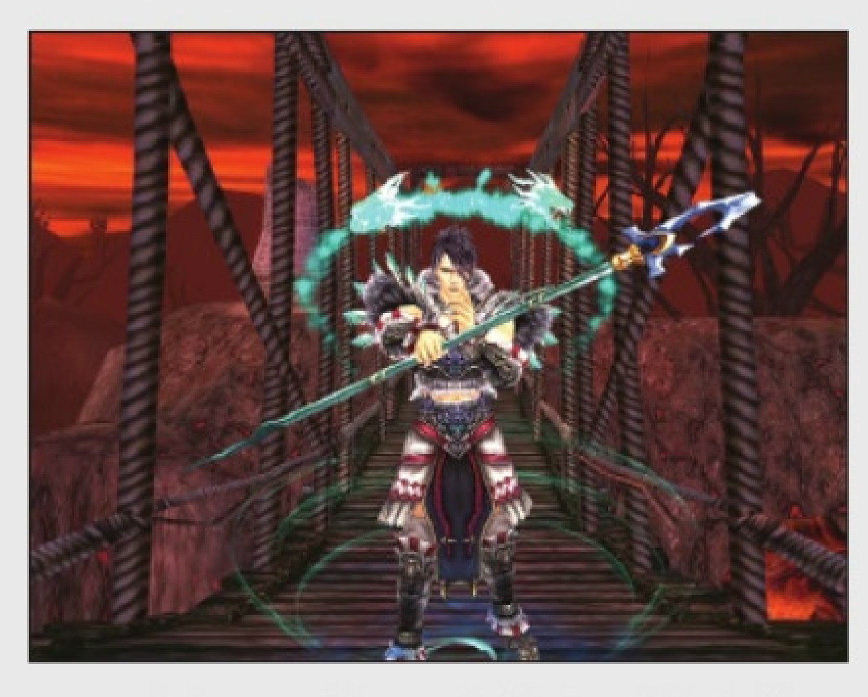
需要强调的是，电击术虽可以阻止对方移动，但是对方还是可以进行攻击和吃药的。电击术的目的，是为了让影魔进行攻击，更好的发挥影魔强大的攻击速度。

咒术师（二）

法时期：左：9，中：10、10、10，右：10

咒术期：右：1，中：10、10

显而易见，这是为了冲级而加的。等级是为了穿装备，学技能。尽快到70级，换好了装备再洗点，也是不错的选择。而这么加点，相对来说也是可以PK的，只是站在PK的角度上看，不是很强力，但练级是绝对有效率。



需要强调的是，以练级为主，快速升级换装备，学技能。之后洗点，需要些耐心。否则会很痛苦。

难点：要在PK和练级两者中做一个抉择，这个就要根据玩家自身的风格来定了。

咒术师（三）

法时期：左：10、10、10，中：5、5、1，右：8

咒术期：中：10、1，右：5、5

咒术PK的另一种诠释。缺少了电击术，影魔怎么能发挥威力，更加考验玩家的实力。用“削弱”、“代替”和“格档”3个词，增加自身的攻击和生存能力。

需要注意的是，这样的技能配合，并不是舍弃防御，而是用另一种风格取代防御。

难点：影魔缺少了电击术还要发挥威力，需要很“风骚”的跑位。而“削弱”和“代替”也需要很好的意识，这两点都是需要多练习，并且需要多累积PK经验。

狂躁的巫术师

巫术师号称魔法正统，他拥有最强大的法术攻击。技能加点参考如下。

巫术师（一）

法师期：左：8，中：5、5、1，右：10、10、10

巫术期：左：10，中：5、5、1

10级的电击术牵制近战，10级的大火球作输出。配合迅雷术增加机动，可以说是近战职业的天敌。而70级的群攻，也可以在狩猎等任务时，体验到刷怪的快感。



此套加点需用机动来提高战场的生存能力，电击术+大火球，电击术+迅雷术的运用，需要时机得掌握，再配以大火球的强力输出，在游戏初期，巫术师威力最大，最为招摇。

巫术师（二）

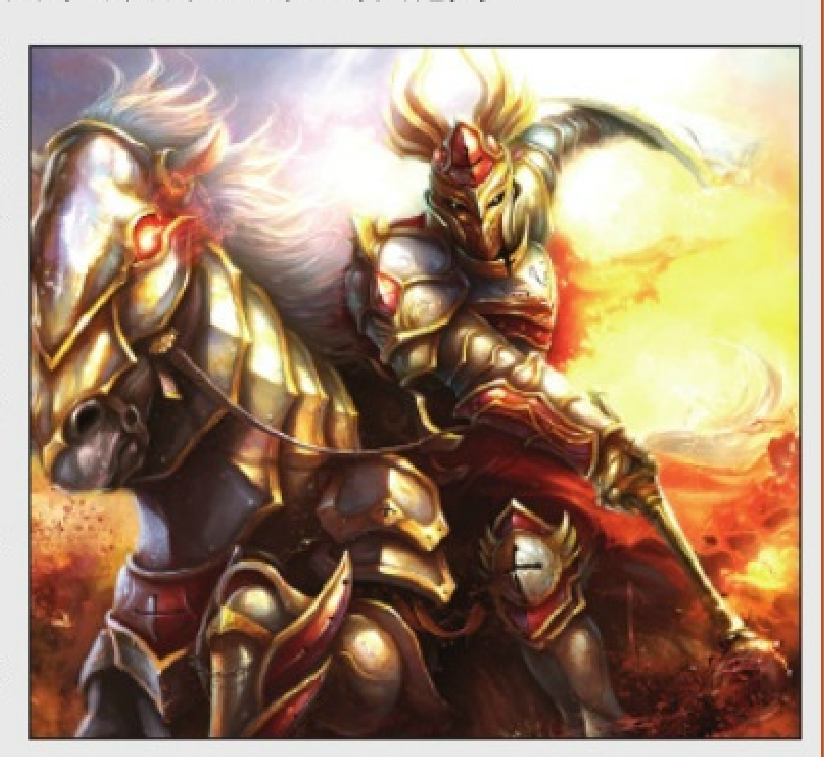
法时期：中：5、5、1，左：10、10、10，右：8

巫术期：中：10、10、1

70级前完全的放弃火系技能，失去了电击术，换来了雷鸣暴弹。电击术只能阻止对方移动，而雷鸣暴弹的负面效果是麻痹。阻止对方移动的同时，禁止对方喝药与使用技能。两个技能的负面效果截然不同，档次也是不同的。而10级电击术是100%定身，10级雷鸣暴弹出麻痹却还是要看运气。而10级的迅雷术，可以说只要你想走，就没人留得住。

需要提醒的是，雷鸣暴弹的麻痹效果，即使是10级，也是要看运气的。此套加点的输出是比不过第一套的，但机动性却远远高出了第一套，第一套加法因为输出高而成为小战场的灵魂，此套加法却是因为机动和牵制成为小战场的灵魂，两者的风格截然不同。另外，有“盾”和“偏移”也大大增加巫术师在战场上的生存能力。

难点：10级迅雷术固然强大，但运用不好，也只是画蛇添足难逃一死。而雷鸣暴弹和魔能爆裂的配合，也是很强悍的。PK是围绕着雷鸣暴弹的麻痹展开，所以，运气好的话会很轻松的击杀敌人，运气不好的话，那就是悲剧。P



《梦想世界》最新八大赚钱方法

俗话说得好，钱不是万能的，但没有钱是万万不能的，《梦想世界》既然是实现大家梦想的地方，自然不能有“万万不能”这种事发生。其实游戏跟现实生活一样，只要有心并为之努力，赚钱并不是一件难事。下面把自己的所见所闻总结下并给大家分享，希望能给大家带来一点点帮助，同时祝大家游戏快乐，赚钱多多。

1、排行第一的当然是倒卖物品啦，遇上好东西的话，一转手就是上千万。哥运气最好的时候，300万买过一个成长+指挥的70级戒指，第二天转手3000万卖出去，高兴了好几天。不过转卖物品是靠机遇赚钱的，如果遇不上好东西，也可能好几天都空手而归。


从夜幕镇走进副本

2、排行第二的要数打宝图了，只要肯付出，也会有不错的回报。笔者帮里有两个专职的打图专家，每天吃财富丹打图，一回合下来，除宝图外，正常收入就有1万多（包括抵用金），一个小时的财富运气好的话，能打30张宝图。他就是通过每天坚持打图，一天3小时的工作时间就能让收入保持在300万以上，然后拿赚到的钱收藏极品护符。现在他仓库里已经堆满了各式各样的极品护符，让人看了就眼红。


打宝图任务

3、现在的玩家，时间都是金钱，做师门任务遇到要捉宠的，基本上都是直接去宠物店买，导致宠物价格的直钱上升。以笔者所在的服务器“彩云追月”为例，很多店都是7000收10000卖。所以无论是开宠物店还是专职补宠物都是一条赚钱的门路。只要能坚持补怪，一个星期下来，1000万随便都能赚到。当然，要有几个号来补怪，不然就得吃财富丹了。

4、随着等级的提升，角色对经验和装备的需求也越来越大。因此，生活技能开始突显出它的赚钱效应。只要你的生活技能保持在等级的前端，你也可以富得流油。120级的食物直接吃是59999，120级的工艺摆摊卖是600元每点的活力，100级的强化符基本上是40万~50万一个。平均下来，按最便宜的工艺600元/点的活力算，每天恢复1000活力就是赚了60万了。一个星期下来，活力能卖完的话，赚个300万也不是问题（前提是要充VIP）。


捉宠也是赚钱的好方法

5、排到第五的应该是职业的打手啦，这个打手并非恶人，只是帮能力不够的玩家过任务，比如江湖、剧情、心法等等。以彩云追月区为例，过一套90级的剧情基本收费在400万左右，一天如果能接上两个这样的剧情，800万当中自己应该能分到400万左右。如果双开，酬劳还可以翻倍。


朋友打宝图赚钱换来的护符

6、再一个赚钱的方式，就是副本啦！《梦想世界》的副本本就是一大特色，好玩之余，银子也不断。如果你有几个等级相当的好友，就可以去过副本，刷珍品道具啦：60级去“千里走单骑”副本与关羽一起过五关斩六将，刷“魂之晶”；70级去“非凡的婚礼”，穿越到火星刷“吉光之羽•火”；80级去“机械帝国”决战雷震天，刷“凤羽”。它们并不是每次刷副本都会出现，但只要你坚持努力，财富就在眼前啦！当然，其间出现的其它颜色的吉光之羽，基本一天应该有一个，一个也可以卖1卡了。


食物摆摊价

7、由于游戏的发展，现在洗召唤兽也是一种赚钱的方法，大家可以去集市的神秘商人处购买变异还童丹，通过给召唤兽洗点赚钱。运气好人品佳的话，洗出一只资质又好，带终极必杀+终极强力+舍身一搏等技能的牛魔督军，你就发了，卖个4000万不成问题。不过这样的机率并不高。

8、如果以上的方法你都觉得烦琐，没关系，还有一招包你满意，那就是平时的活动。比如十二星座（去一次可得15万经验+15万现金）、周一的摇钱树（自己指挥单杀一只，配合得好的话，5只树下来赚个40万不成问题）。只要你勤劳，日常活动也能成为赚钱的好方法，而且有丰富的经验可拿。

总之，游戏好玩，赚钱的方式也多种多样。在《梦想世界》中，只要你用心努力，一定能找到适合自己的生财之道。P

动画人才瓶颈制约国产《阿凡达》出世

上海大学启动培养工程　即日起开始报名

2009年12月18日由好莱坞导演卡梅隆打造的3D科幻大片《阿凡达》在美国正式上演。这部使用全新3D技术的影片，给观众带来了比以往任何一部大片，甚至是3D电影都体会不到的视觉感受。该片公演17天，全球票房就达到13亿美元，而2009年中国的电影市场，全年票房才62亿元人民币。换言之，一部《阿凡达》17天就把中国一年的票房给超越了。“我国何时才能制作出自己的《阿凡达》？”美国动漫大片的吸金热潮，引发了观众对国内动画产业的期待。



《阿凡达》：跨时代巨作

动画人才严重不足

《阿凡达》这部斥资近5亿美元的好莱坞科幻电影巨制的上映，带来的不仅是想象力革命，更是技术革命。《阿凡达》大量运用了3D元素，集合了几乎全部的先进技术：三维建模、数字高清、高速摄影、虚拟摄影、图像渲染及合成等。毫不夸张地说，是一部跨世代的巨作！它超凡的3D视觉飨宴引领全球进入了数字时代的新纪元。好莱坞电影人甚至将2009年称做“3D电影元年”。《阿凡达》必将极大带动国内外动画制作产业的发展与提高！

《阿凡达》现象同样引发了业内人士对我国动画产业发展现状的思考。专家表示，人才不足直接影响和制约着我国动画产业的发展。目前，我国动画产业从业人数只有 1 万余人，而产业人才需求量达到10万~15万。相关部门对2009年我国30多个行业的人才需求指数调研结果显示，动画产业人才紧缺程度居首。

上海大学CIA化解人才供应压力

为了弥补国内动画人才匮乏现象，上海大学成教学院联合CIA数码，将国家重点高校雄厚的教育资源、规范的教学管理与一流数字艺术企业一线制作经验相结合，正式推出“2010年数字艺术职业教育培养计划”，联合培养市场亟需的三维影视动画中坚人才，为“国产《阿凡达》”的诞生贡献力量。

据悉，这个培养计划是上海大学成教学院联合CIA经过5年深入合作而发展出的精品示范项目，涵盖了三维影视动画、游戏美术设计等多个应用领域，本计划的实施，将使学生们能够在一个开放的、国际化的交流环境中，得到名师的指导。有志于投身影视动画设计、电影特效制作等领域，跻身高级设计金领阶层的青年均可以参加此培养计划。

友情提醒

“2010年数字艺术职业培养计划”影视动画班将于2010年5月开学，学制有全日制一年和全日制两年供学生选择，毕业后学校将择优推荐工作。凡对三维影视动画有强烈爱好者均可报名，额满即止。详情可登录www.cia-china.com P

上大CIA：培养国产《阿凡达》制作大师的生力军

《大明龙权》穿云社感悟

大部分MMORPG都设有一种以速度见长、拥有强大攻击但很脆弱的职业，比如《奇迹》中的弓箭手，《自由幻想》中的刺客等等，《大明龙权》则赋予这类职业——穿云社（以下简称穿云）——全新的面貌。《大明龙权》主要两个玩点是城战和副本，咱们先说城战。


单人副本中，穿云游刃有余

穿云主要攻击技能是狼牙，但机关明显更加丰富，有让部分范围内敌人眩晕的“震天”，有让人减速的“风龙”，有加血的“灵雨”，当然还有在城战时最重要的“金风”。金风作用是搭建一个玉玲机关台，使周围的队友进入“玉玲”心法状态，增加爆击36点，远程躲避增加46点，法术躲避增加46点，持续4秒。

没有玩过“大明”的朋友可能对此没有概念，咱们打个比方：假如当4个人攻击同一目标时，4秒时间攻击16下，但当有“金风”在时，尽管4秒内看似还是16下，但能收到32下攻击效果。所以一般在攻城时，穿云都会隐藏在破军身后一步一“金风”，其他人只需要拼命进行攻击就行，而当奶妈出现问题时，穿云还可以利用“灵雨”机关为全员加血。

城战中有一处很容易被忽略的重点——地道战。如果是守城一方，穿云作用比较单一，就是在强大肉盾破军门的支持下全力输出并释放增益机关。但若是攻城一方，穿云的定义则需要重新审视。

地道战中，穿云被赋予了更多任务。首先他具备不逊色于天魔门的控制能力，如“青藤”机关，其次穿云还有作为第二肉盾的潜质，因为他拥有近战躲避提升82点，持续5分钟的幻影心法。由于地道是很狭小的空间，如何保护好后面的天魔和正一，除去整体配合外，对穿云个体的要求很高，走位、意识、机关释放时间和场合等等（穿云只能同时安放两种不同机关）。因此，穿云可以说是《大明龙权》城战系统中特种兵，一个队伍中如果拥有一位出色的穿云，那么这个团队会得到质的飞跃。


城战中作用广泛的穿云社

说完城战，再来看副本。在城战中扮演奇兵角色的穿云，到了副本有点像WoW里的德鲁伊。由于困难副本的难度还是相当高的，队伍经常会有这样那样的失误，正是在这种危急时刻方能体现出穿云的真正价值。

以“小洞天”副本为例，当肉盾破军拉怪失误时，穿云需要开启幻影心法来援护脆弱的天魔和正一，并且利用射影这样拉仇恨的技能将怪物仇恨目标牢牢锁定在自己身上。当天魔准备控制怪物、破军开怪之时，穿云需要在后方放置一个“青藤”机关以保证在天魔控制失败时不至于被怪杀入后方。Boss战更是如此，副本中的Boss一般都拥有很强的群体伤害技能，因此穿云的群体加血机关和玉玲机关成为必不可少的增益辅助。简单说，穿云在副本中扮演的是一个多面手。


穿云的专属战魂——蛛化魔女


穿云的紫色武器——修罗弩

说到装备，确实是件令人头痛的事。因为穿云的攻击速度依靠灵巧值，而机关和技能却需要大量蓝，也就是说穿云既需要元气，为制造出暴击还需要关注魂魄。依照笔者经验，穿云的装备选择与玩家对角色的发展思路紧密相连，如果你想要热血PK，那么魂魄与灵巧是重点，如果你喜欢多刷副本，那么灵巧与元气是绝对重点。

对于战魂的选择，除高资质外，还要注意战魂为角色属性加成的侧重。一般来说，穿云对于战魂的需求更多是高灵巧，同时具备不错的体魄和魂魄，这样的战魂可以让本就多面的穿云更加全面。这里推荐战魂“蛇发魔女”，笔者认为这是穿云的首选战魂，“老虎”可以作为替补战魂。至于战魂技能，完全取决于玩家爱好，现在游戏中比较流行的穿云战魂技能有掣电、假死、迅捷、凝神等。

穿云是《大明龙权》中唯一的远程物理攻击职业，同时也是唯一可以有机关的职业，如果你是盗贼或者游侠类职业的拥趸，那么穿云就是不二选择，真正感受到“百万军中取上将首级”的快感。P

备战一年，幸福一生

记汇众教育北京公主坟（游戏）校区王琳成功之路



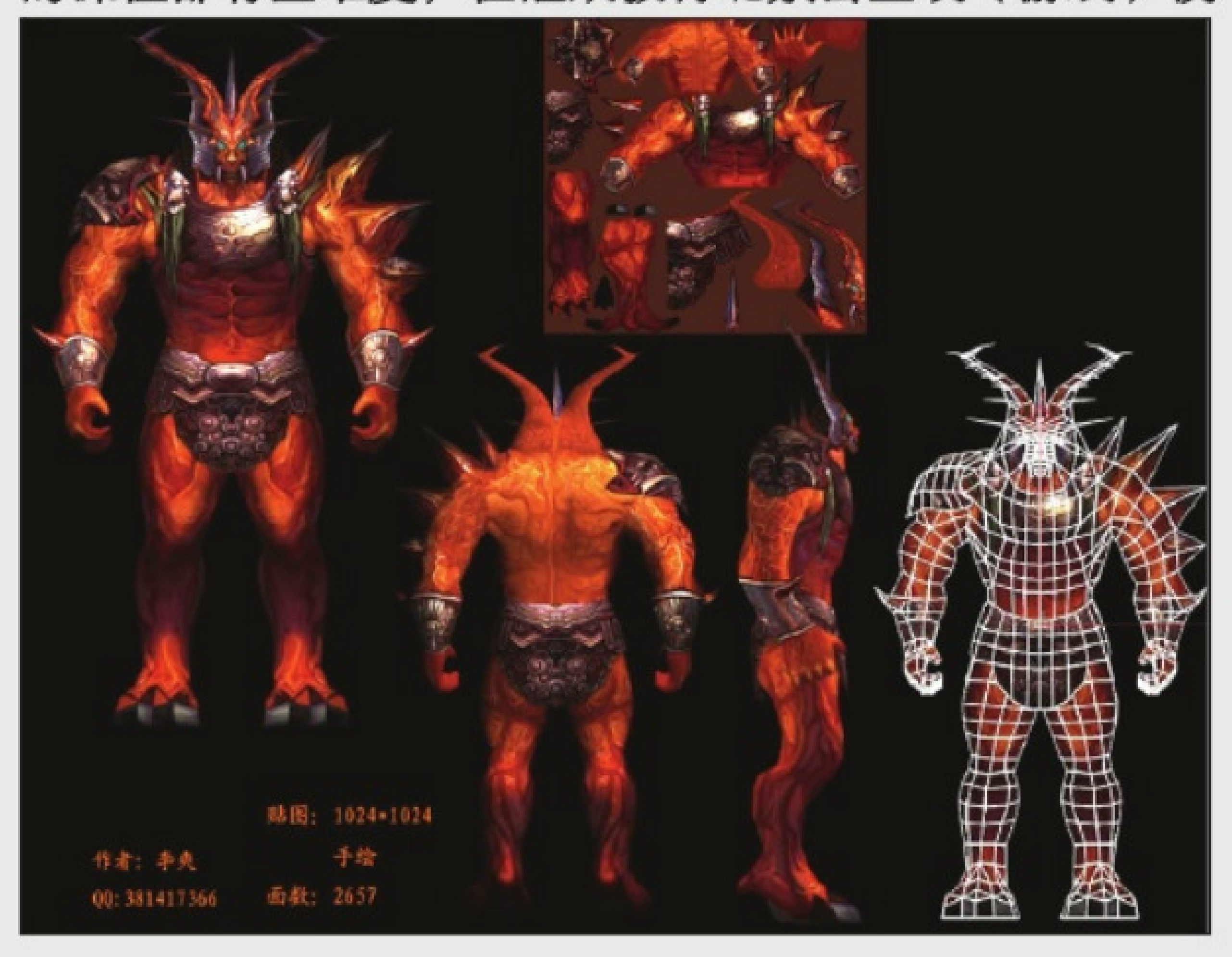
也许，你在观望；也许，你在质疑；也许等待更多的人用经历去证实一切，而机会却与我们失之交臂。游戏行业，让愈来愈多的年轻人放飞梦想，收获事业。来自山西大同的王琳用备战一年的亲身经历，再一次诠释了游戏行业的契机。

王琳是一位从大山走出的女孩儿，一件娃娃装，剪着齐眉的流海，清纯的眼神中充满了探索与求知的希望。即使与她初次相识的人，在随意的攀谈中也总能被其质朴、爽朗的性格，积极向上的生活态度所深深感染。看到王琳成天乐呵呵的，周边的人不解的问道："你怎么整天笑眯眯的？"这时王琳还是亮出了自己的金字招牌——灿烂的微笑，自然地答道："既然生之为人，当然每个人都有烦心事。但是，如果大家都成天耷拉着脑袋，垂头丧气的，我想即使幸运之神愿意惠顾，最终也会被吓跑的。"

其实，与其说这是一种豁达的处事哲学，不如将其归为拥有一个良好的"心态"。一位哲人说："你的心态就是你真正的主人。"一位伟人说："要么你去驾驭生命，要么就是生命驾驭你。你的心态决定谁是坐骑，谁是骑师。"的确如此，王琳就是在这样成熟心态的正确指引下，翻阅着人生的智能宝典，慢慢打开了走向游戏世界的另一扇门。

仅仅是职高学历的女生，在这样一个竞争激烈的社会形势下，靠学历不成，靠力气不成，选择技能培训成了王琳和家人思前想后的最终决定。但是什么样的技术能让她在十年，二十年甚至一生的职业生涯中用之不竭呢？王琳和亲戚朋友查阅了不少资料，游戏行业从2002、2003年在国内刚刚起步，几年发展下来不管从市场价值分析还是从就业形势来看，都非常乐观。与此同时，也带动着周边行业的发展，与个别行业风火一时截然不同。尤其，伴随物质生活的日益提高，精神需求档次提升，娱乐愈来愈成为日常生活中不可或缺的重要组成部分。于是，王琳最终选择了人才缺口较大的朝阳产业——游戏行业，做为一生追求的目标。

刚刚走进校门，这个对游戏只有兴趣而达不到骨灰级的小姑娘，没有专业基础，没有实战经历，甚至起步的课程都有些难度，在汇众教育北京公主坟（游戏）校区老师们的鼓励下，她凭着一份对游戏事业的执著，每一天，每一步都走的坚实而稳重。专业老师通过与她沟通，感觉她本身还是非常有创意，思维也很细腻，所以建议她选择游戏美术设计专业。开始的原画学习对一个没有基础的孩子来说确实是比较枯燥的，但是王琳本着不浪费一点时间的原则，每天都会绘画到疲惫为止。大家都知道美术功底不是一两个月就能见效的，但是王琳的绘画水平并不亚于和她一起入学有基础的学生。她就是凭着这股韧劲挑战着别人认为的不可能。



有了比较扎实的功底和端正的学习态度，王琳把学习当成乐趣，在软件学习的过程中她的成绩也是非常优秀，记得一次生病，高烧到38.7度，她还念叨着会耽误课程。对此，汇众教育的老师深表理解，毕竟这是一个把学习，把游戏事业看的比生命都重要的孩子。专业老师没有任何怨言到学生宿舍亲自为她补习功课。用王琳的格言说："古时寒窗十年，我才辛苦十个月，如果再坚持不下来，那将来就真的没指望了"。

从原画创作到软件应用的学习，这个可爱的小精灵不放弃每一个知识细节，不允许自己有半点马虎，包括后期的项目实战，她从一个职高毕业的小丫头成长为一名成熟的准职业人。"机会只会留给有准备的人"金秋九月，王琳完成了为期一年的学业，顺利获取了国家工业与信息化部技术紧缺人才认证证书。功夫不负有心人，在游戏学院教学老师的悉心教导下，王琳最终顺利通过两家游戏企业的面试、复试，并如愿以偿的签约"莲华慧聪北京国际教育中心"。一路走来，没有什么运气可言，正确的选择、不懈的努力和一个良好的求知平台成就了一个游戏爱好者。

面对选择每个人都会有所思考，但思考不等于逃避，机不待人，王琳正是给自己了一个真实的定位和明确的目标，才使这条路走的踏实而稳重，收获是可喜的，我们在欣喜之外也祝愿这个清纯的小姑娘在未来游戏制作的道路上能飞的更高，走的更远！创造新的辉煌！

北京公主坟（游戏）校区是汇众教育直营校区之一，这些年来，本着对学生负责，对家长负责的态度，老师兢兢业业，在游戏教育的一线传递着前沿实用的游戏制作技术，整个学院学习气氛喜人。王琳的成功绝非偶然，我们相信，有这样良好的师资、教学和就业的平台，有这样一股子为游戏事业而奋斗的劲头，我们会大跨步的前进，为中国的游戏事业添砖加瓦。

备战一年，幸福一生，北京公主坟（游戏）校区将继续秉承以就业为导向，实战为主体的教学特色，为中国游戏事业培养更多的实战人才，也通过我们这个平台为更多的游戏爱好者架设通向理想的桥梁。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区

网址：http://gzf.gamfe.com



头牌新闻

竞游ECL2010电子竞技冠军联赛正式启动

■本刊记者 8神经

2010年3月23日下午，竞游ECL2010（Esports Champion League）电子竞技冠军联赛新闻发布会暨启动仪式在国家体育总局新闻发布厅隆重召开。发布会得到了国家体育总局、中国青少年网络协会、北京市体育局、北京市石景山区人民政府等社会各界大力支持，国家体育总局体育信息中心主任赵黎、副主任杨英，团中央网络影视中心副主任郝向宏、北京市体育局副局长邓少辉、北京市石景山区区委常委副区长付生柱、北京市石景山区区委常委宣传部部长徐维功、中国电子竞技运动发展中心总裁王治国等领导出席了此次新闻发布会。



与会领导共同启动竞游ECL2010电子竞技冠军联赛

竞游ECL是由中国电子竞技运动发展中心主办，北京华游竞界科技发展有限公司承办，覆盖全年、辐射全国的大型电子竞技赛事。赛事总奖金名列全国前茅。竞游ECL采用网络海选淘汰制，10万余名草根选手同台竞技，由于不受地域的限制，很多电竞玩家可以直接与世界级的选手对决。单场网络直播同时在线超过200万人次；全年赛事预计将覆盖全世界近1亿人群的关注。

竞游ECL2010电子竞技冠军联赛将分为四个赛季和一个全球大师赛，第一赛季及全球大师赛在北京举办，其余3个赛季将通过网友投票的方式，从全国26个城市选出3个城市作为其余赛季决赛的举办地。全球大师赛由前四个赛季的线下决赛获奖选手和受邀参赛的国际知名选手参加总决赛。竞游ECL2010将通过赛事官方网站竞游网等众多网络媒体进行赛事直播、视频点播，全年赛事将覆盖所有的网络视频直播媒体，向全球进行同步高清直播。“竞游网”（CESPC.COM）作为中国电子竞技游戏资讯门户平台，通过丰富多彩的国内外赛事新闻、视频直播、VOD点播、即时战报、下载专区等内容，为广大电子竞技爱好者提供最丰富的网站服务体验。

最后，国家体育总局体育信息中心主任赵黎为竞游ECL赛事启动仪式讲话，讲述了电子竞技在中国的发展历程，肯定了竞游ECL电子竞技冠军联赛，同时表示继续给予电子竞技赛事民族品牌大力支持，并衷心祝愿竞游ECL电子竞技冠军联赛取得圆满成功。P



晶合热点

17173“世界网游日慈善活动”正式启动

近日，2010年度17173“梦想·希望”321世界网游日公益助学活动全面启动。本次活动共有三大主题活动：“大手拉小手”定点援助活动，“网络点亮中国”宽带教室援建项目和公益拍卖活动。在“大手拉小手”定点援助项目中，自3月21日开始，福建、浙江、江苏、河北、广东等省部分高校将陆续举行现场签名祝福公益助学活动，每省均将有一所小学成为本次活动指定援助小学，主办方将联手各省青基会、高校青年志愿者团队共同为受助小学提供资金、志愿者服务等一系列援助；“网络点亮中国”宽带教室援建项目，则是为全国11个省份超过60所贫困小学援建网络教室；而公益拍卖活动将面向玩家拍卖网游企业提供的游戏点卡、周边和虚拟道具，所有拍卖收入将作为本次活动公益金的一部分进行捐赠。在2009年的17173“321世界网游日”公益助学活动中，17173通过与福建青基会的合作，已在福建、广西、广东、湖南、贵州、四川、重庆、陕西、甘肃、宁夏等省份援建了宽带网络教室并资助小学生。截止目前为止，上述地区共有62所学校和100名贫困家庭的小学生获得了援助。今年的公益活动除了继续援建以上的省市，还将把浙江、江苏以及河北的小学贫困学子们纳入援助范围，将“321世界网游日”的爱心惠及全国。

Square Enix开始研发新游戏引擎

近日，Square Enix在官网的招聘信息中公布了新内容，开始为研发次时代主机使用的新游戏引擎招聘开发人员，该招聘信息表示“PlayStation 3和Xbox 360主机的面市为电子游戏的画面和音响效果带来了飞跃性的提高，可以预见，在不久的将来，电子游戏的画面与音响表现将与电影达到同一水平，甚至会在电影之上，高品质、高效率的游戏开发引擎成为了游戏公司竞争力的关键，为了与其他实力雄厚的游戏公司相抗衡，Square Enix需要打造“革命性”而不仅仅是“改良性”的游戏引擎。”该招聘信息页面使用了《最终幻想VII》主角克劳德的图片，似乎在暗示着新引擎的内容与该作有着紧密联系，招聘信息中还有“Windows应用软件程序员”这一职位，可能意味着由该引擎制作的游戏将登陆PC平台。

最上級の才能、求ム。

新世代ゲームエンジン開発プロジェクト始動

あなたもご存じの通り、PlayStation 3やXbox 360の登場によりビデオゲームの映像や音楽の表現力は飛躍的に上昇し、ユーザーにかつてない臨場感や迫力を伴ったゲーム体験を提供しています。そして遠くない未来には、ビデオゲームの映像や音楽はもはや映画と同等もしくはそれ以上の品質となり、さらなる高度なゲーム制作環境が必要とされるようになります。それはすなわち、品質面、効率面共に優れたゲーム制作環境を持たない会社はビデオゲーム業界では生き残れない事を意味しています。数年先のビデオゲーム業界で想定される品質の向上と物量の増大に対応しつつコストの上昇を抑えながらゲームソフトを作り上げるには、“改良”レベルではなく“改革”レベルのゲーム制作環境が必要となります。スクウェア・エニックスでは次世代プラットフォームの登場も想定しながら世界の屈強なゲームデベロッパー達と対等以上に戦う為の新世代ゲームエンジンの開発が始まっており、現在多くの才能を求めています。我々は最上級の達成感をあなたにお約束します。是非あなたの最上級の才能と情熱を生かして我々と共に世界最上級のゲームエンジンを作り上げましょう。あなたのご応募を心よりお待ちしております。

育碧新作撤出部分地区Steam商品列表



近日，一些应用"全天候在线防盗机制（DRM）"的育碧游戏，如《刺客信条2》和《猎杀潜航5》撤出了部分地区的Steam商品列表，一些玩家猜测是Valve的CEO Gabe Newell在不久前发表过反对DRM的言论，导致双方的合作产生了裂痕。育碧在PC版《刺客信条2》和《猎杀潜航5》中采用的DRM系统强迫玩家必须保持在线状态才能顺利进行游戏，这一举动引起了很多玩家的不满，Gabe Newell也曾对此表示"只要端正态度，时刻提醒自己'今天我能为顾客做些什么？'就可以避免DRM之类的东西引起负面话题并损害产品的娱乐价值。"一些评论者认为育碧的DRM政策与Valve反对DRM的立场相矛盾，Valve旗下的Steam平台很可能是因此撤下了那些应用DRM系统的育碧游戏。育碧针对此事发表声明，表示"Steam不在部分地区发售育碧游戏与DRM政策无关，这涉及到当地的零售代理业务的利益，这些游戏仍可在面向其它地区的Steam平台商店中购买。"据悉，育碧所采用的DRM系统尽管因不稳定（掉线或网络断开即可能导致游戏中断或存档丢失）而遭到玩家诟病，但在反盗版、反破解方面确实卓有成效，官方曾宣布"每一位下载破解版《刺客信条2》或《猎杀潜航5》的玩家都会发现自己所下载的游戏是残缺的，不要认为任何组织真的破解了这些游戏。"

微软推出虚拟游戏社区Game Room



微软于近日推出了基于Windows Live平台的虚拟游戏社区"Game Room"，Windows用户皆可免费下载其客户端。微软将该社区打造为一个虚拟的街机厅，用户可以为自己的角色定制形象，并花费微软点数来购买一些知名街机游戏以及其他虚拟物品，除了亲自体验街机游戏之外，玩家还可以拥有自己的虚拟房间并开设自己的游戏经营场所，购买虚拟装饰品打造自己的店面。

英国通过对游戏业提供资金支持的预算案

英国财政大臣Alistair Darling于近日表示对英国游戏业提供资金支持的预算案已经通过，虽然不能透露更多细节，但他承诺，这项措施将采取类似重振英国电影业的一系列手段，此前，英国电影业已通过彩票业及各项基金获得数额可观的资金支持。"我们的创意产业提供着大量的就业机会，巨大的财富来源和获取荣誉的机会。"他表示："这是一个非常成功的产业，目前有一半的销售额来自出口，所以我们需要保持这个行业的健康发展，尤其是给予游戏业开发者更多的希望。"据悉，英国政府已经决定减免英国电子游戏业的税收。提议该草案的TIGA首席执行官Richard Wilson表示"英国游戏业是世界上最有创造力的创新行业之一。政府这个决定将意味着我们可以继续在英国大力投资，引入人才，并防止人才外流到我们的海外竞争对手。"



晶合新作

《巫师2——王的刺客》已制作完成

CD Projekt RED于近日宣布其历时两年半打造的《巫师2——王的刺客》已经完工，作为系列的第二部作品，《巫师2——王的刺客》将拥有更多更具挑战性的支线情节、更流畅的战斗和对战斗策略的更高要求。CD Projekt RED所采用的新技术为游戏带来了更精致的画面效果。CD Projekt RED的CEO Adam Kiciński表示："在《巫师2》的开发过程中，我们学到了许多东西。我们对《巫师》中广受好评的部分做出了进一步改善，相信喜爱前作的玩家和刚刚接触到该系列都会喜欢这部续作。我们在制作前作时就制定了很高的目标，如今，我们的目标又上升到了一个新的高度。"



金融投资理财类MMORPG《股市大亨》开启内测



由网龙网络有限公司与新浪财经联合开发的网络游戏《股市大亨》已于近日开启内测，据介绍，金融投资理财类MMORPG《股市大亨》是以股民交流互动为中心的模拟社交类游戏，游戏中融入了A股、港股等外部大盘数据，游戏通过网络与大盘数据保持时时连接，股民可以从中进入与现实世界紧密相关的模拟证券交易市场，该游戏采用网龙公司自主研发的模拟交易游戏引擎，游戏中模拟交易软件融合了市场上多种股票交易工具。网龙公司研发团队就将该游戏定位于"专业的模拟财经软件和工具，全面的证券交易培训中心"，立志于打造"金融知识与实操技巧模拟训练的平台"。



晶合快评

游戏业对职业经理人说不?

■晶合实验室 北四环寻事员

陈晓薇走了。对于这个九城的前总裁来说，她的离开，既在意料之中，又在意料之外。日前国内网络游戏开发及运营商第九城市宣布：出于个人发展原因，总裁陈晓薇女士于2010年5月16日任职期满后，不再续约。九城的董事会主席兼首席执行官朱骏先生将于当天接管其所辖事务。

关于陈晓薇的离职传闻，早在一年前“魔兽世界”易主事件后，业界便多有猜测，一时间甚嚣尘上。不过在九城失去《魔兽世界》的特殊时期，陈晓薇反倒表现出了作为一名职业经理人足够强势的一面：一方面对暴雪坚决说“不”，谴责同业公司恶意竞争，一边安抚员工，凝聚团队，其后，一次瓢泼雨中，她全红礼服装束上场的发布会也给业界留有深刻印象，职业经理人除了“职业”之外，还颇赢得了几分敬业的夸赞。不过就是这样一个曾经在媒体镜头前凝聚了最多关注的美女总裁，其结果还是选择了离开。当然，其间离职或者说双方不选择继续续约的内幕，外界也只能是颇多猜测且不得而知了。

虽说作为一名职业经理人，陈晓薇的来去并不应引起如此高的关注，但就在九城低调宣布其离职消息后，一名原九城高级员工的微博中提到“某某人的离开，该放鞭炮了”，使得这一事件顿时变得“高调”起来，据传，其人发博文的目的无非是表达其在九城时期，对于陈晓薇无所作为因此辞职而去的不满情绪，但此文之后，一时间对于网游行业是否需要职业经理人的争论也由此展开。要说职业经理人一词，在西方发达国家有一个相对统一的概念，一般认为，将经营管理工作作为长期职业，具备一定职业素质和职业能力，并掌握企业经营权的群体就是职业经理人。而在国内，也是伴随着互联网产业一路高歌猛进快速发展之后，逐渐为人们所熟知的，在网游行业中，职业经理人一词同国外还有着些许的理解差异，“高级打工仔”，甚至是“打工皇帝”，可能比这个专业的名词更令人印象深刻。职业经理人之于网游行业，恐怕还得从盛大力邀当时刚从微软大中国区总裁一职离任的唐骏说起，就在当年宣布唐骏加盟之后，可谓让四方惊讶，彼时的盛大网络还只是一个处于高速发展，并且背负着众多社会道德舆论指责的民营网游企业，以一个传统软件行业知名公司的资深职业经理人身份进入游戏行业，确实也引起不小的喧哗。不过后来盛大的发展中，在海外融资成功上市、企业公众形象、公关谈判方面，唐骏似乎功不可没，不过，这位打工皇帝最后的结果，依然是选择了离开，另投到福建富豪陈发树的门下，并树立了将其打造成为“中国的巴菲特”的梦想而继续努力。唐骏时至今日，恐怕依然还是国内名头最响的职业经理人，不过历数这位年薪最高的“打工皇帝”在游戏行业的业绩作为，可能在传记和文章记录中，还是携盛大“突袭”新浪股票的资本行为，而在其牵头主抓下的成功网游产品，反倒是鲜有描述。



没事找事的北四环寻事员

这大概也是今日众多从业者，敢于对网游高级管理类从业者及职业经理人勇敢说“不”的原因之一，成都梦工场总经理，原金山西山居资深研发负责人出身的裘新更是语出惊人，“做好一款网游产品比找100个职业经理人都强。”相信他的观点会得到不少人的认同，网游行业的特殊性也决定了职业经理人高流失率的特点，唐骏、陈晓薇等职业经理人，其共性的东西就是都具有深厚的海外背景，在知名度极高的公司曾经就职，熟悉上市公司的管理及运作，但也同样都是传统行业的从业背景多于游戏行业，并非是一路走来的公司创始人，在追求企业利润最大化的前提下，帮老板赚钱仍是其说一不二的重要使命，业绩此时便成了职业经理人一个重要的考核标准。所以，在九城失去“魔兽”之后业绩大幅下滑，也难怪众人不对陈晓薇的未来进行猜测。在一款游戏的成败就能决定一个公司前途的大背景下，“产品制胜”在此时高于职业经理人的观点，倒也不无道理。这样看来，也许游戏行业在聘用职业经理人方面似乎走的还有些早，一度时间业内也不无玩笑的戏称，职业经理人成为了陈天桥、朱骏等大佬们的发布会替身，以代替董事长出席各种公众活动。

反思今日网游职业经理人之尴尬，无非是网游企业自身的特点所决定的，在是否聘用职业经理人“打点”企业方面，恐怕各位董事长的想法也不统一，不过在研发、产品高于一切的大背景面前，某些职业经理人对于企业的贡献度，在完成了阶段性使命后，多数是以一个过客的身份结局收尾，不免令人遗憾。当然，对于陈晓薇、唐骏等优秀且成功的职业经理人来说，笔者还是真心的送上祝福，希望他们的未来职业之路宽广而平坦。P



在我看来，诸葛亮可以被理解为最早的职业经理人，他领着那浩浩荡荡的“地面推广”部队总是希望扩大营收，拓展疆土，以显示对股东、董事长、董事会的不二忠心

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



初生的未来与未来的初生

关于Natal的明天的故事

■湖北 TIBERIUM

Natal：出生的；才出生的。本词来源于拉丁文：natalis，也来源于词根nasci（“要出生的”）。

“初生计划”是微软在2009年E3展上宣布的基于Xbox360平台的附加体感控制设备的称呼。外界普遍认为，这是微软在看到任天堂在体感控制游戏平台Wii达成的惊人的成功所作出的反应，或者用一个更简单的词来总结：跟风。联想到在同次E3展上索尼所宣布的同样是体感控制设备的Arc（现在已经正式推出并更名为PS Move），这种推断是非常自然的。

事实果真如此么？游戏玩家是这么觉得的。平常就对微软看不惯的索尼阵营讥笑Natal为“对着空气作战”，或者普遍怀疑微软是否有能力兑现它的承诺，让这个如同“火星科技”一般的神物最终跑到大众的客厅里来。那么我想要再问一遍：微软的这个初生计划，真的只是因为眼红任天堂Wii的成功而急急忙忙宣布的一个所谓的面向LU（轻度用户，即Light User）的体感设备么？

我的回答是：根本不是。

一 如何教你妈用电脑？

微软的创始人比尔·盖茨曾经说过他的梦想就是让全世界每一台办公桌上都摆着一台个人电脑。现在看来，他的这个梦想不能说完全实现，也已经实现了很大一部分，我们几乎无法想象没有电脑和网络，我们的生活会如何运行。既然这个目标已经大部分实现，那么下一步我们要怎么做？我觉得，盖茨应该把他的梦想改成：让全世界每一个人都会用电脑。

容易么？至少目前来说，全世界会用电脑的人也至少有十好几亿了；但是，想要让每个人都会用电脑，这个目标是绝对困难的。难在哪里？首先从教你母亲使用电脑开始。

作为一个伴随着电脑时代长大的人来说，使用电脑几乎是一件自然而然的事情；从小到大，没有谁教过我们怎么使用电脑。然而我们的父母辈呢？比他们更大的那一辈，按照大软的读者年龄层来算，我们的爷爷奶奶辈呢？除却少数人在很早之前接触过电脑，他们是没有电脑和网络时代走过来的。如果你曾经试着教过从来没有接触过电脑的长辈们，你就会明白，教会他们如何使用电脑是一件极其困难的事情。

这样的困难在于你必须给长辈们灌输一套全新的逻辑关系，或者我很愿意用一个借来的词来表述：隐喻。这套隐喻与他们的日常经验没有丝毫相像的地方。使用电脑的第一个碰到的障碍就是要明白鼠标，这个现实中的设备和屏幕上的那个小箭头的一一对应关系，以及为什么你移动鼠标这个设备屏幕上的那个小箭头就到处乱跑了。光是鼠标的用途，就有三套一一对应的关系：鼠标和光标箭头本身的对应关系，鼠标在水平平面上的移动与屏幕这个竖直（或者说基本竖直）屏幕上的箭头的移动的对应关系，以及鼠标左右键的按下与箭头对可操作对象（通常的对象是：按钮）的互动（通常是：点击）的对应关系。话又说回来，你如何解释“点击”这个操作？用日常经验来做比喻？这其实不难，这就是按按钮的动作，大体上可以类比为电视机遥控器和电梯按钮。

光是一个鼠标的操作，就要把三套对应关系结合起来。

其实这并不难，现在的小孩都没有谁教也了，我们那个时候也是一看就明白。长辈们虽然困难点，容易把点击

理解为按住鼠标左键不放，但是他们也很快就会理解。右键菜单？这个先别管就好。

下一步是什么？教他们怎么使用键盘。其实这个相对简单，因为键盘的键（或者说按钮）是存在一一对应的关系的。主键区的字母符号和数字键其实很好理解；利用Shift键组合来输入大写字母和符号也不难。那么Ctrl，Alt，还有Del Home End Page Up/Down呢？呃，这个稍微有点难，先不提这个。

教你妈上网的主要目的是让她能够在网上打打麻将，免得退休之后生活空虚无聊。好了，我们进入打麻将的程序。首先，开机，进入桌面，然后寻找棋牌游戏大厅的图标，双击。等等，桌面上没有？那打开开始菜单，看“所有程序”里面有没有。好吧这个太复杂了，就把游戏大厅的快捷方式拖到桌面上，你老人家要玩直接在桌面上双击一下进去就可以了。对，把左键连点两下就是双击，要快点。账号密码什么的电脑全自动填好，你老人家直接点登陆按钮就可以了。进去了看左边那一排列表，看到麻将的大厅没有？双击两下进入，然后选一个房间就可以了，怎么选？你看那有空格的，鼠标移上去箭头就变成手的形状，点一下就进去了……

微软必应地图Bing Map技术，可以让视频实时匹配到地图所指位置

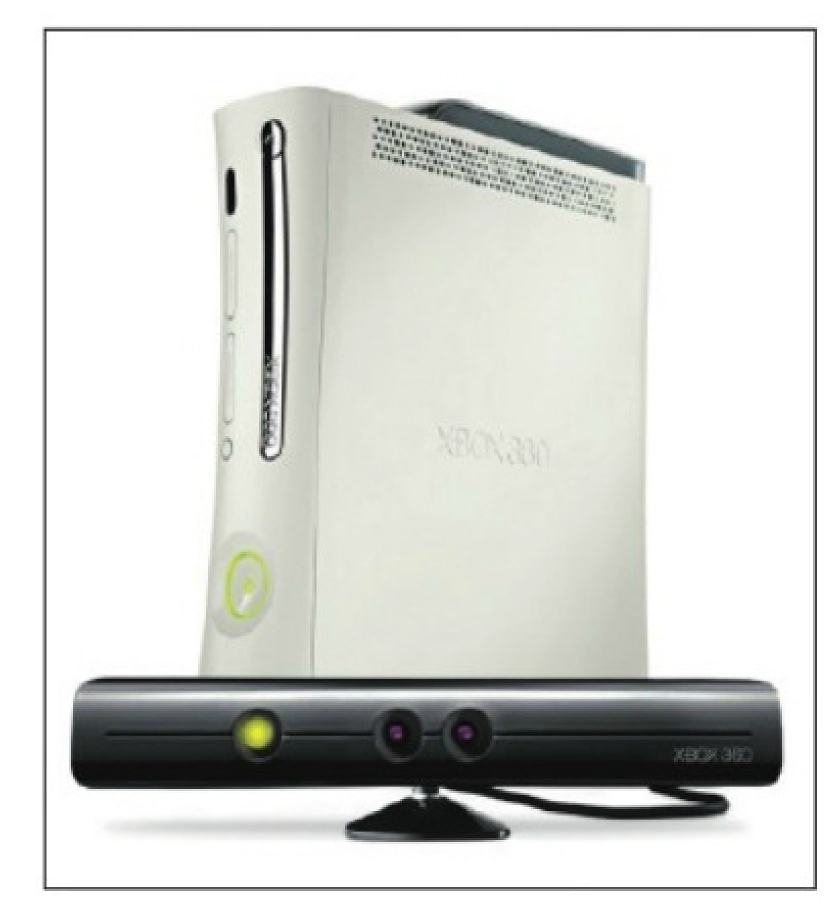


微软在TED2010演示的下一代Bing Map技术：三维空间重构，当然仅仅这幅截图无法表现这个技术的神奇之万一

这是笔者教笔者母亲使用电脑的真实经历。她老人家一辈子没有用过电脑。

然后呢？然后还得教她如何上网聊天，看看新闻，看看视频。要让她老人家明白“窗口”是什么，如何切换标签，如何切换多任务……经常要说诸如“你老人家把鼠标移到右上角，有一个叉，你点那个叉就是关闭……”。话说回来，为什么“叉”代表关闭？这个逻辑关系是何时，在何地出现的？就如同我们所说的“桌面”“窗口”“分区”一样，大量的电脑逻辑概念实际上是完全没有现实经验的参照物的，我们在这个体系内可以纯熟运用，脱离这个体系寸步难行。

如同物理学一样，你无法向一个没有学过微积分的人解释什么叫做场。它不在日常经验的范畴内。



Natal的预定外形

二 人工代真

在Google和百度搜索“人工代真”这个词，都基本上没有结果。唯一的结果是这个：手工汇编是指用人脑通过查指令编码表把汇编语言源程序翻译成机器码的过程,又称为人工代真。计算机发明的初期，只有极为专业的操作员和科学家才能玩得动它。

后来我们有了显示器，有了文字处理界面，有了DOS。那么，我们在DOS下想要拷贝一个文件，需要怎么做？输入指令：copy [C:][path][filename.ext] [C:][path][filename.ext]

后来我们有了图形操作界面，选中这个文件，点击复制，然后到另外一个文件夹，点击粘贴。

再后来我们有了更好的图形操作界面，开启两个文件夹，直接把文件从这个文件夹用鼠标拖到那个文件夹就可以了。

未来呢？

从世界上第一台电脑诞生算起，已经过了差不多70年的时间。电脑从专门的计算机（Computer，也是它的原意）演变成我们现在无时无刻都伴随身边的台式机，笔记本，手机，随身听等一系列可以称作“计算设备”的东西。同样，它也从只能让专家来操作演变成现在大多数人只要学就可以使用的机器。然而正如同我在第一节所描述的那样，仍然，我们需要接受一套全新的隐喻才能够使用电脑。在这套隐喻里，我们知道了什么是可以做的，什么是不能做的，并且怡然自得，并视问“为什么这个窗口不能移到那边去”这种问题的人为小白。

我还是要把电视机遥控器和电梯按钮拿来做对比。这两个机器设备我觉得可以发明一个词来描述：Self-introduction。一看就知道用途，没有任何学习曲线就可以使用。为什么电脑不能够做成这样？



未来的显示器或日液晶电视整合了非常多的功能……同时让人一看就懂

三 触摸屏，iPhone与其他

最早的触摸屏出现于1972年，事实上与鼠标的发明是同一年。而最早的商业电脑触屏是1983年的HP-150。触屏在个人电脑上的应用大概是从PDA上流行的，一种拥有一个大屏幕而很难设置鼠标键盘的掌上个人电脑。我们所熟悉的指点笔也随着触屏进入了我们的生活；虽然那只笔如果不见了我们勉强可以用手指凑合的用一下，但是总归是要用指甲尖来点那些个实在不能算大也不能算灵敏的按钮的。没办法，电阻屏就是这样。

直到iPhone出现。

iPhone的出现是这十年的科技产品史上最重大的事件之一，这点已经被数不清的评测和媒体报道所证明了。它定义了一系列规范，把手机从我们熟悉的一个屏幕下一堆密密麻麻的键盘变成了我们现在所看到的那个样子，一块大屏幕，底下放上简洁的不超过三个的按钮。这跟Lifestyle没有任何关系。

在本文中，笔者无意讨论App Store模式或者苹果美学对iPhone和业界造成了什么样的影响；实际上，iPhone的设计是回归了触摸屏的原点：被触摸。

iPhone之前的触摸屏的应用实际上无非就是使用笔代替了鼠标。所有的这些掌上设备采用触屏无非就是不能够在掌上电脑上接上鼠标的权宜之计罢了。你很难用手指点中那个细小的按钮，因为它设计成这样就不是为了让你的手指来点的，它是为了让你的笔当作光标箭头来做一个“点击”的动作。这也是为什么iPhone之前的触摸手持设备都只是台式电脑的延伸。

iPhone则不然。iPhone它设计出来就是为了让人用手指来进行操作。虚拟的按钮大小都符合指肚面积；可以进行全屏滚动的翻页代替了我们之前所看到的不用触控笔就会让人抓狂的滑动条，而且也符合日常经验——如同我们玩的滚筒一样，越滚翻页就会越快。所以说实际上iPhone除了作为一台智能机之外，也是一台非常适合中老年人使用的手机，操作起来没有那些脱离实际生活的电脑操作逻辑。多点触摸，用两根手指就可以放大缩小的操作可以说更加的神来之笔。iPhone可以说做到了真正的用触摸来操作的手持设备这样一个概念。

而微软的Surface则告诉我们，触摸屏可以怎样应用到台式电脑上。同样，以往的触摸屏台式电脑，基本上只是简单的将触屏用来代替鼠标的功能，你同样必须用手指去点击大号屏幕上那个细小的按钮。微软的设计直到Windows7，才稍微对触屏友好了一点：按钮大小更符合触摸的标准，而最主要的，任务栏的设计也更加的合乎人机功效。然而这一切仍然不足，它依然是建立在电脑的形式逻辑上的一种东西。Surface才是真正打破这个形式逻辑的。

Surface告诉我们，我们不需要在意电脑里那一套逻辑。我们只是需要把相机往桌子上一放，相机里的照片就自动的显示出来给我们看；这个时候复制粘贴什么的动作不需要，只需要用手把照片往那边一拖就行了。把信用卡放在桌子上，隐藏在桌子下的摄像机可以识别出信用卡号码，然后出现一个表示输入密码的方框，我们就可以查看这张信用卡的账单明细。这背后的所有原理我们都不需要知道，只需要简单的如同把一个文件袋子里的文件纸张往桌子上倒一样，把设备放在桌子上就可以了。不需要在意无线连接是用蓝牙还是Wifi，是不是有一个什么协议，这些我们不需要知道。无论是不是熟悉这套东西，知道这是个什么标准，“放在桌子上”这个动作总是不会改变的。

电脑业界下一个改变世界的产品是什么？我想很多人会说是iPad。iPad作为苹果的平板电脑的确如同iPhone一样重新定义了平板电脑的使用方式和行为逻辑。然而在这里我更想说的是微软的Courier，那个只见楼梯响不闻人下来的设备。

Courier与业界现在由iPhone所掀起的触摸设备的风潮所不同，它是用笔来操作的。但是它的突破性在于，它将笔还原到了笔应该的用途上来。

从发布的操作演示视频中我们可以看出，这个设备结合了手指的触摸特性和笔在精确指点上的特色而使它成为了一个非常出色的原教旨意义上的电子笔记本。其实非常简单：一个笔记本所需要的是什么？需要写字，画图，简单的示意图和表格，还有自由的排版方式。比方说，使用手指和键盘的话是想要写一个公式是非常不方便的；而使用笔以及微软在Windows7就已经提供的数学输入面板就方便得多。笔作为人类几千年使用的书写工具，要比键盘要直观的多也容易学习的多。微软利用其在文字识别领域上的技术优势结合Courier，我相信这将是一种非常出色的产品。

然而微软的野心远不止于此。



Nearest Tube软件，可以为用户显示离他最近的地铁站

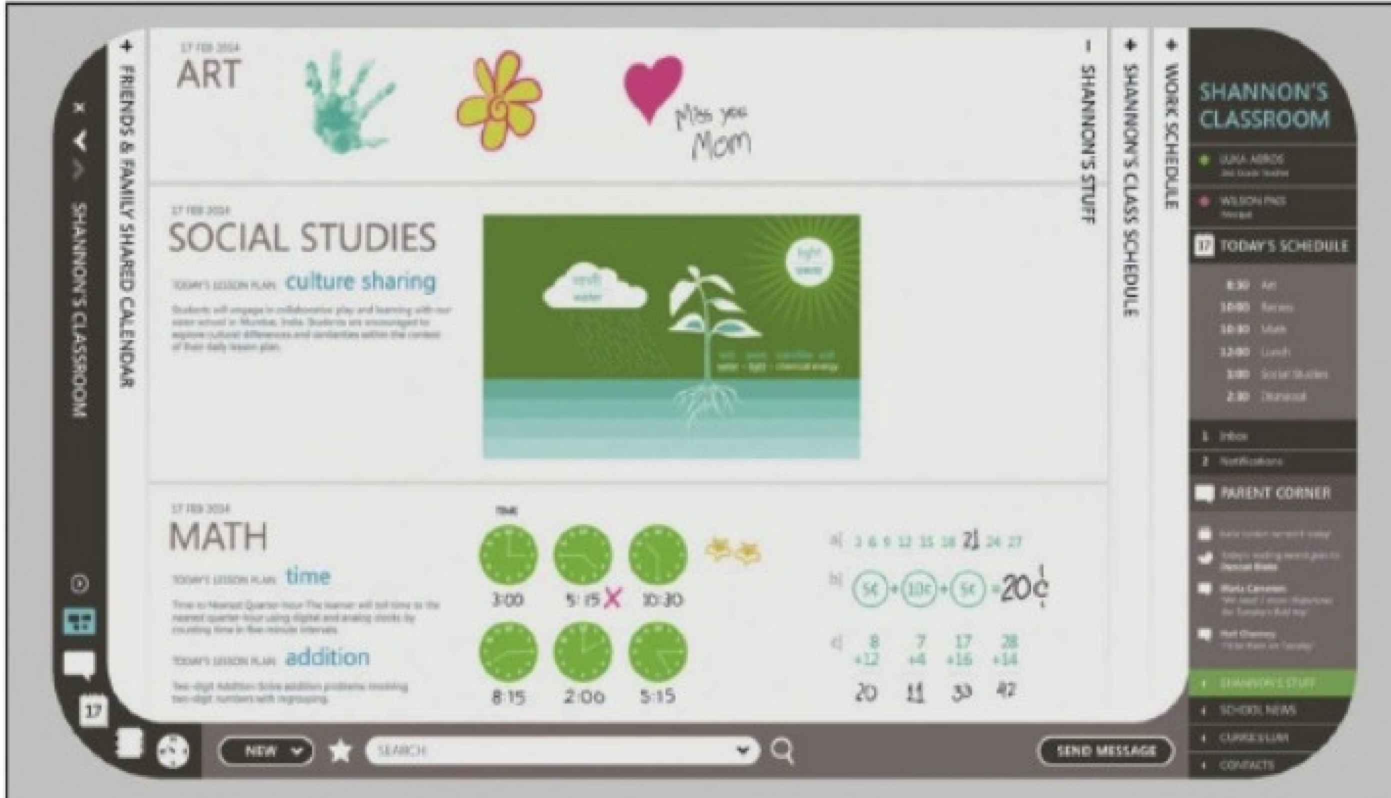
Wikitude World Browser这款软件是针对旅行者设计的

四 未来便是如此：Office Labs Vision 2019，自然人机交互

微软在2009年推出了那套对于十年后电脑技术展望的视频，Office Labs Vision 2019。这套让人觉得简直是科幻片的视频表明了微软对于未来电脑发展的态度，这个态度的核心还是人机交互。

或许不能说这套视频是科幻片，但是科幻片本身想不到这种交互。有一位影评人说的很好：如果不是现实中给导演发明一个触摸屏出来，他们就永远只能用键盘。在这套视频里我们没有看到键盘，只有一大堆可以互动的设备，而这些基本上清一色透明玻璃所制成的显示器，它的交互方式全是各种各样的手势。我们看不到以往那些电影里黑客狂敲键盘的看上去很高技术含量的段落，而是非常自然的，无论谁都是一


其实在2019视频中的这个段落是增强现实的一种应用——主动的指南功能


微软Office Labs Vision 2019里出现的未来桌面

看就会的操作方法。同时我们在这里看到了微软目前正在发展的这些设备的影子：利用笔来做一些精细的选择和描绘的操作，这是Courier；将手持设备往桌子上一放，桌子上就出现了设备里的文件，拷贝到对方设备里的文件只需要用手拖过去就行，这是Surface。

就是这样。未来会存在于什么方面？未来可能不是我们所想象的那种高科技的场面，到处都是高技术含量的精细设备，未来可能是你所看不到的设备在默默运作，交织成一个体系，你无法理解其中的原理，但是方法则是最简单的，基于直觉的，一看就会的，就像电视机遥控器和电梯楼层按钮一样。

微软为这样一个未来所准备的其中一样东西，就是Natal。

Natal的革命就在于此。它并不是一种简单的游戏所使用的体感设备，它是微软花费数十年精力所研究的自然人机界面项目的一个阶段性成果。这个成果牵扯到一系列技术，但是总归牵扯到一个最核心的问题：如何让机器理解现实。其中有语音识别，图像识别，动作识别等很多要素，而这些要素则统统体现在了Natal里面。而回到最开始的话题，可能我最注重的Natal的宣传视频里并不是所谓的“对着空气作战”，而是可以用手势来操作360的界面。我们也可以展望一下以后，可能我们不再需要电视机遥控器了，做出一个“九”的手势就可以转到第九频道……


在微软Surface系统里，只要你将手持设备往桌子上一放，桌子上就出现了设备里的文件



Surface的未来版，相当科幻

其实这一切的一切的目的并不在于“炫”“酷”或者“生活方便”，这一切的目的就是要将人类置于一个前所未有的通用网络下，让每个人都能够使用电脑。让每一个人都连上网络才是目标。网络不再是需要专门技术才能够使用的东西，而是如同空气，水一样自然，无时无刻围绕在我们身边的东西。19世纪法拉第发明了世界上第一台实用的用电设备，电动机；到现在我们已经不能想象没有电的生活。到下一个10年，我们将无法想象没有网络的生活。不能上网的人，他们实际上已经被世界隔绝开来了。

五 彩虹尽头：增强现实

“你知道隐形眼镜，对吧？想看看吗？”手从右眼处拿开。一个小小的圆盘躺在她中指的指肚上，大小和形状与他从前见过的隐形眼镜差不多。他本没期待还能看到什么奇特的东西，但是……他俯身细看，过了一会儿，他意识到那并不是一个透明的镜片。它上面有各种颜色的亮点，不断旋转聚集。“我把它开到了安全允许的最大功率，否则你看不到亮点。”小小透镜开始变得朦胧，随后变成了霜一样的白色。“好了，它关机了。大致就是这样。”她把它又装回眼睛里，冲他笑了笑。现在，她的右眼里像生了一块巨大的白内障。

——弗诺·文奇《彩虹尽头》

前段时间网络上流行一个视频：一个麻省理工学院的印度裔学生所设计的一整套将虚拟世界投射到现实中来的设备。利用一个摄像头和一个微型投影仪，就可以完成大量以前很难想象的操作。比如翻开书的扉页就可以找到这本书的评论；让摄像头“看”一下机票就可以显示出飞机的实时状态。将书页用手拖到打印机上就自动的将这一页书打印出来。这一整套系统就是增强现实应用的一个实例。

增强现实应用必将成为下一个10年移动互联网应用的一个主要发展方向之一。正如同那个MIT的印度裔学生普拉纳夫所说，我们已经无数次地将现实世界搬到虚拟中来，那么我们为什么不把虚拟世界搬到现实中来？利用显示技术将现实世界所能获得的信息以数字技术进行扩展，模糊两个世界的界限，这就是增强现实。

增强现实目前已经实用的实例其实是在军事领域。美国所研制的战斗机飞行员所使用的“联合头盔提示系统”（JHMCS）就是增强现实的一个例子。将战斗机的中央计算机与飞行员头盔进行交联，然后在战斗中向飞行员提供各种相应数据。有了这种设备，以后的空战就如同皇牌空战的HUD视角那样，所有的信息全部在头盔上一览无余。

iPhone上也有增强现实的实际应用软件。一家英国公司AcrossAir推出了一款名叫Nearest Tube的软件，通过跟指南针，GPS等系统的整合，只要将iPhone的摄像头打开，拍摄周围景物就可以将地铁站的方向和距离自动显示在屏幕上。还有Wikitude World Browser，可以将拍摄到的景物识别并且找到其维基条目，诸如此类。

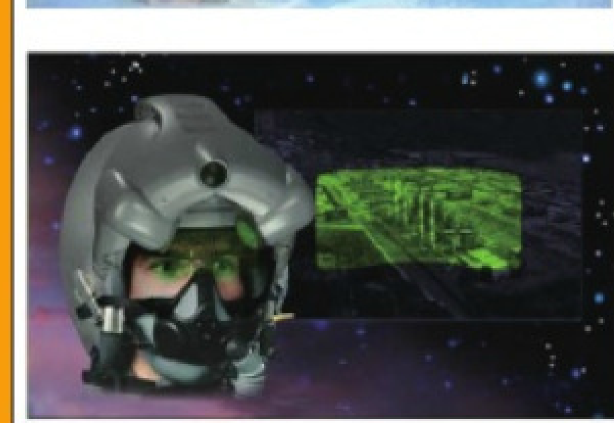
美国科幻作家弗诺文奇在他的科幻小说《彩虹尽头》里生动的描述了增强现实在不远的未来应用到了各个方面的一整套光怪陆离的场景。所有人都佩戴着一种能够显示图像的隐形眼镜，世界在他们看来就是现实与虚幻的叠加——这种叠加并非攻壳机动队里的那种实际上分割开的虚拟与现实情境，而是无法分割开的一套东西。你的本尊可以在这里，而虚拟图像则在别处，他们都可以看到，如同你的本尊就与他们站在一起一样；你可以将各种各样完全不同的所谓“图层”叠加到现实中来来形成各自的对于现实世界完全不同的显示，这是一种拥有巨大威力的技术。最简单的应用，就是对夜晚没有灯的区域进行所谓的“虚拟照明”——对外界信息的传感器网络进行实时运算来给你的眼镜里显示一套被渲染过的有照明的世界，更有甚者，全球的网络使用者都可以制作自己的“图层”。比方说，你完全可以穿行于你熟悉的城市的大街小巷却如同穿行于《指环王》中的魔都。无所不在的高速传感器网络完成了这些伟大的工作。



通用最新研制的车载HUD，增强现实的先声……







JHMCS 联合头盔提示系统，是波音公司生产的双重座舱联合头盔提示系统，飞行员只需盯视目标即可快速捕获和指定目标

未来十年，“手机”这个概念将逐渐消亡，而被增强现实设备所取代。我们能够随时随地的获取信息和发送信息。正如同本文的主旨那样，“智能”终端将不再是一种复杂的需要人类进行操作的设备，而随着传感器网络和增强现实应用而变得“真正”智能。我们不再需要“查询”自己的位置；而是机器主动告诉我们。对着餐厅的招牌一照，这家餐厅在大众点评网上的评价和详细信息自动出现。或许我们真的会随时带一个数据显示眼镜或者传说中的低能激光直接视网膜映射显示器，走在街上各种各样的标签tag就会自动冒出来，摄像头也会理解我们手的动作做出相应的操作。唯一的限制，就是我们自己的想象力。

六 奇点理论与超人剧变

如果我说的这一切都成为现实，人类在地球上被联成了一个前所未有的真正意义上的整体，一个遍布全球的传感器网络，世界将变成什么样子？未来学家告诉我们，这个世界的样子恐怕是你想象不出来的。这就是奇点理论（Technology Singularity）。

奇点理论是这样的：人类目前的技术向前发展的越来越快，信息越来越多，它将趋向于一个“奇点”。在这个奇点之前，世界还是我们熟知的那个世界；在这个奇点之后，这个世界将以我们无法理解的方式运行，它不再是我们作为一个前奇点时代的人所能够琢磨清楚的。也就是所谓“超人剧变”，人类将进化为“超人”（Beyond Human），超人与人类的关系就如同人类与蚂蚁之间的关系一样。这如同玄武纪生物进化大爆炸，在那之后出现的都是全新的与之前完全没有关系的物种。

与之可以相比拟的大概是从农业社会向工业社会的改变，这将是一种范式改变，我们之

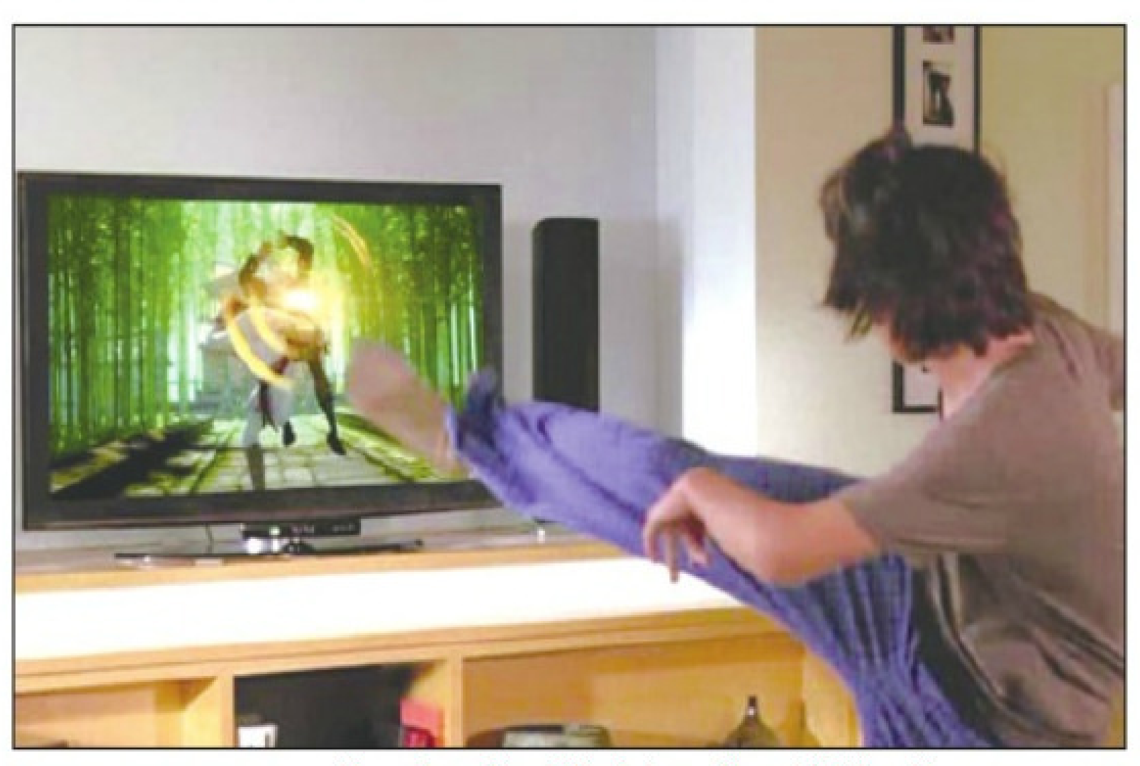


微软Natal系统演示中的虚拟男孩Milo

前所熟知的一切规律将在那个新世界中无法运用，正如同农业社会的人无法理解工业社会一样。

关于奇点理论的话题在这里并没有再深入开展下去的必要，有兴趣的读者其实只需要看一看弗诺文奇的那几本科幻小说。

我想强调的一点是，电子计算机发明至今已经70年，而个人电脑的发明也有40年历史。的确，它极大的改变了人类生活，但正如同比尔·盖茨所说，“非洲的人群与其说需要笔记本电脑，不如说他们更需要药物和医疗保障”。在这些人群中，计算机对他们无能为力。随着电脑的速度越来越快，计算能力越来越强，我们需要的是一种崭新的“形式”，让所有人都能够连接上网络，使用网络进行协同工作，而不再需要复杂的操作方式和技术软件，在这个目标下人类的潜能就会被充分激发出来，创造出革命性的技术让这个世界变得更加美好。


NATAL体系中，格斗游戏很可能是这样玩的

尾声

这并不是一篇技术介绍或者解析文章，只能说是一个故事，一部狂想曲，其中关乎Natal本来的段落并不多。但这是一个关于技术的明天的故事。互动的明天，办公的明天，移动设备的明天，包括游戏的明天。我们可以看到，电脑的运算能力越来越高，显卡散热器做得越来越夸张，而游戏的画面也越来越进步，最后会进步到哪里去呢？我们面对屏幕，就如同一扇窗户一样看着屏幕里显示的另外一个世界？但是我们又怎样的“玩”游戏？还是鼠标键盘手柄三大件么？游戏的进步在于“表现能力”，而表现能力并不是单纯只有画面这么简单。Wii为什么会在全球红得发紫？其实根本原因就是它拓展了游戏本身的表现能力的范围，让人“玩”游戏并不限于枯坐在电脑前或者沙发上单纯的使用手指按动几个键。微软的野心，就目前来看也就是Natal的工作，是比起Wii来讲更进一步的，创造出一种全新的互动方式，而不像Wii那样仅仅限于肢体的动作，它还包括对于动作的理解，从Lionhead主管Peter Molyneux所演示的AI小男孩Milo来看，以及对于现实世界的理解（比方说给那个小男孩递了一张纸条；虽然从Molyneux一向作风来看这个AI小男孩能否实现是很值得怀疑的）。不管Natal最终能够实现到何等程度，单纯立意来讲只是紧跟Wii脚步的PS Move是从一开始就输了的。

微软不是神，我们也不需要把一个公司当作神来拜。但是他们对改变这个世界的努力值得敬仰。Natal是游戏设备，在这里谈及初生的未来，也是未来的初生；我们在2009年看到了微软对于10年后的互联网技术的畅想，那就让我们静候10年，看看这个世界究竟会走向何方。P

什么是Natal系统?

2009年E3大展上，微软公司正式推出了名为“Natal”的概念系统。它是一台游戏主机大小的黑色外置设备，其中安装了不同的感应组件，可以进行脸部辨识、动作感应等操作输入。如果这个系统足够成熟时，可以取代游戏手柄的设计。通过脸部辨识系统，它可以让玩家站在Natal主机前即可识别并登入Xbox Live账号，而同时它可侦测玩家身体和四肢的动作，以实现玩家提出的命令，它甚至可以同时追踪多人的动作。

微软在Natal发布会上示范了多款游戏，包括滑板、赛车等，不过最特别的则是一款涂鸦游戏，玩家可以用四肢尽情挥洒、在一块虚拟的帆布上泼漆。

换句话说，Natal是一个让游戏玩家无需任何游戏控制器的游戏控制方式。Natal集成的传感器可以追逐到你身体的3D动作，对用户进行面部“辨识”，甚至还能听懂你的语音命令。它进一步突破了Wii主机只用遥控手柄就可控制游戏的设计，但同时又比EyeToy等摄像头游戏更为先进。玩家的头、躯干、四肢都可以成为游戏中有用的控制方式。

Natal主机内置的传感器包括：摄像头、深度传感器，多点阵列麦克风，以及一个可处理专用软件的处理器。

Natal项目的摄像头是一个RGB摄像头，这意味着它可以为XBox 360提供红、绿、蓝三个通道的颜色。它的作用在于面部识别和动作追踪。深度传感器由红外线投影机加单色CMOS传感器组成。虽然功能并不复杂，但它可以让Xbox真正“看到”3D空间，而不是通过计算得出空间数据。多点阵列麦克风的主要功能当然是为了聊天，并可以帮助过滤环境噪声。这个功能可以让使用耳机的Xbox Live聊天党听到你更清晰的声音。定制处理器和微软的定制软件则是Natal项目的重中之重。所有的硬件都是由微软设计的软件进行控制的。这意味着将来可能不会出现第三方的兼容Natal产品。

但至今为止微软并没有宣布Natal的正式应用案例，也没有提出明确的推出日期。一切仍在进展之中。

Wii从来就不是为真正的游戏迷准备的

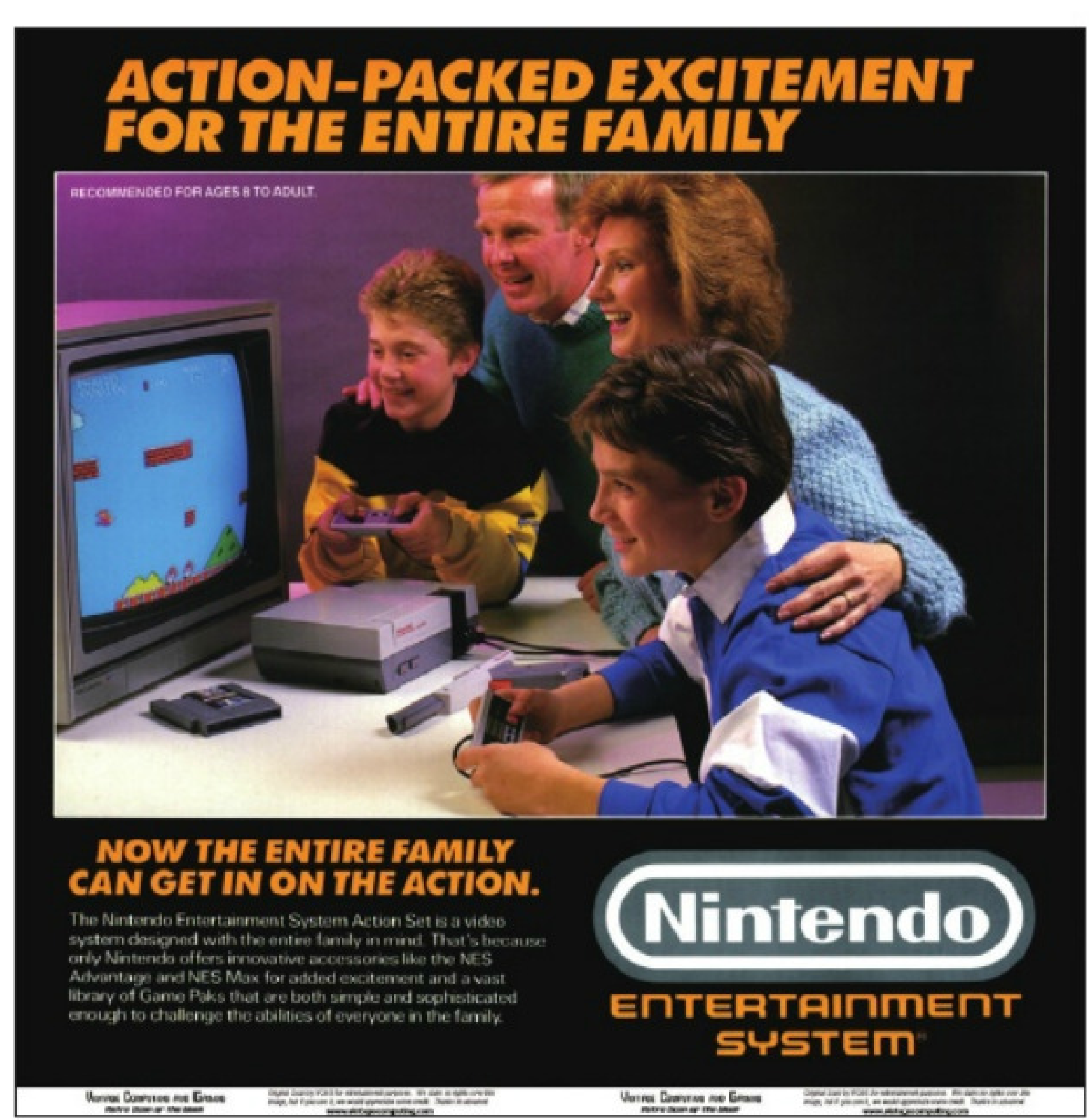
■北京 King

如果你认为Natal系统的确有别于Wii的设计理念。那么请等等，你又是否真的了解Wii的理念是什么吗？

很多人都认为2005年Wii的推出标志着体感游戏理念的诞生，其实在这之前无论是街机还是PS2的EYETOY，都有过很好的表现。很多人把Wii的成功归结到体感游戏上，其实是并不准确的。人们只看到了Wii主打体感游戏这张牌就意味这是它成功的原因，那么之前其他游戏机那么多体感游戏的尝试为什么没有如此大红大紫呢？PS2的EYETOY为什么并没有带来Wii这种革命性的影响呢？我觉得Wii的成功首先是对体感用户群判定的成功。以前所有的游戏机都是为年轻的游戏发烧友准备的，当游戏发烧友越来越死宅的时候，你就会发现体感游戏并不是他们的需要。你绝不能期待这些喜欢通宵鏖战的宅人，能又跑又跳地度过一个晚上。我之所以说上述这些，目的就是要告诉大家，其实Wii与其说它是游戏机，不如说它是家庭娱乐机。所以，就算是Wii带来了全新的体感游戏理念，也绝不能说明体感游戏就是未来游戏发展的方向，因为Wii从头就不是为真正的游戏迷准备的。


这些图片不仅仅是Wii广告构建的愿景，而是在我们的生活里确实发生了的情景

当然，我并不是一个“任黑”，实际上我是国内第一批买Wii的玩家，和日本同步购买的FIT，购买了大批周边，但是我为什么不认为Wii能代表游戏机未来的发展。Wii在图形上放弃了追求，在高清的时代，连720P都不支持；Wii放弃了高性能的追求，基本机能和次世代差不多。我始终认为一个商品的热卖并不等于这个商品代表了未来的方向。比如很多所谓80后的“作家”，一本书就卖上百万，但是10年后，20年后他什么也不是，100万的码洋不是文学大师的代表，更不是文学发展方向的代表。Wii也是一样，Wii的成功可能是多方面的，5年前，对于任天堂的主机来说，似乎已经被人们所淡忘，他曾经拥有的市场正被微软和索尼所蚕食。在被逼无奈的情况下，为了迎接进入新次世代的任天堂只能另辟稀径，也就是说任天堂主动放弃了与微软和索尼在主流游戏战场的争夺，将目标放在了非主流玩家的身上，所谓“上到九十九，下到刚会走”统统囊括进来。于是低性能，次画面，但外形小巧可爱，操作别具一格，价格还很低廉的Wii应运而生。任天堂在本世纪初就开始逐渐转变经营理念，公司的高层人员，包括岩田聪和宫本茂都开始意识到这样一个两难的问题：一方面是年轻的消费者，他们或是刚刚就业，或是家庭方面的原因，逐渐的减少游戏时间，而另一方面是主机的越来越强，游戏也越来越复杂，使得玩家得投入更多经历来适应。因此游戏工作室变的越来越保守，制作出了很多长得相似的游戏，而有创意的新作品却更少。任天堂的两大巨头达成了统一认识：如果要普及主机，需对NES（FC）以来沿用不变的游戏操作方式上作出改进。改变游戏操作方式就意味着改变主机的系统设计，甚至游戏本身的转变。其实首先改变游戏方式的终端却不是Wii，而是2004年发售掌机NDS，包括WIFI接入网络、语音识别及两块独立液晶屏。为了能吸引更多的消费者，任天堂没有沿用GAMEBOY这一最受欢迎掌机的名称。NDS采用设计提供给玩家们不同于传统按键操作的游戏体验，某些游戏就只需要一只触摸笔或者用简单的语音来操作。”



早在20多年前，任天堂就在推广着全家同乐、而非仅仅是游戏的观念

所以说我始终有这样一个想法，所谓的游戏机的未来，可能会日益分裂出两个发展方向，一个是以PS3为代表的传统游戏模式，游戏画面越发逼真，游戏情节更加冗长，游戏操作更加繁琐，游戏机性能越发强悍。另一个则是Wii所代表的家庭娱乐概念，游戏更加轻松活泼，更注重多人参与和共享，游戏时间更加灵活，适用人群更加广泛。有人会说，这样看来Wii所代表的前景不是更加光明么？其实不然，高端游戏有着更重视的用户群，这个群体对新作品的渴望更强，消费热情更高，这也是为什么PS3至今未能破解而在国内依然有很好的销量。而Wii的玩家群体，看似庞大，但消费冲动并不高，很多人买了Wii，直接的游戏可能还是当初购机时的Wii SPORT和Wii Play；待好友上门，玩上一会就又付之高阁了。因此，我个人认为现在就断言体感游戏是未来游戏的一个发展方向还为知过早。

3D游戏目前只是个噱头

■北京 吴淞

我们提到了Natal、体感游戏，而事实上对游戏玩家而言，最直观并能带来最大冲击的“体感”，是视觉。声卡多年来几乎没什么发展而显卡日新月异的事实就说明了这个问题。对于游戏开发人员而言，游戏视觉的立体化目前却只停留在一个仅仅有概念，而实施起来却乏善可陈的阶段。例如我们所知道的《生化危机5》《国王的恩赐》等游戏都支持特定显卡的3D显示设计。但目前硬件技术尚不成熟，而如果再考虑到开发成本和销售成本、市场普及率和用户体验等问题，一切就更为复杂了。

在我们经历的少年时代，人人都对未来有着天马行空的畅想。反观那个《少年科学画报》的年头，一点点极客的东西都会被当成超科技，澎湃着男孩子们对科技力天生着迷的血液。假如你还用那个时代的思考回路来看待问题，的确没有办法想象我们现在所过的日子：用巴掌大小的个人终端截取网络信息，每个走在街上的人都一副《星际迷航》里科学官的做派，不拿正眼瞧人，只管盯着手里那一版流线型的方块物事。我曾经无聊地妄想，你要怎么去和一个八十年代拖着黄鼻涕的小子去解释P2P下载、解释家用机市场打压电脑游戏市场、解释DX11技术和新的图形渲染改良？我只记得当时看到过一个角色好似由马赛克组成的3D游戏，那感觉就好像来到了宇宙的尽头，认定这就是游戏图形技术上应用的极致了。再恶毒一些，你拿一段《孤岛危机》的演示视频，去给二十多年前在游戏里采用真人实景过场就牛气烘烘的Westwood看，他们得抓狂成什么样子？仅仅是因为身处这一变迁的洪流之中，平滑的过渡让我们觉得一切都是顺理成章的。但是你可以肯定，人们对娱乐体验的索求从来就不曾停止过。常常会听到这样的言论，称摩尔定律就要面临饱和的境地，不仅仅是电脑硬件，软件技术的未来也是绝望得令人无法想象：我们已经这么了不起了，已经能实现这么多从前看起来是天方夜谭的事情了，再往后岂不是要止步不前，走投无路吗？爆炸式的进化确实让人无可适从，不过这种杞人忧天的言论却大可不必。在事物的发展方向这档子问题上，你总有来自时间的惊喜。所以我从来不去自寻烦恼，诘问未来的游戏将会是怎样的：体感？脑波？大型框体？神经接入？不要去管它。

尽管我个人抱着无所谓的态度，但是心里还是会希望得到一个确实的说法，至少在一个方向上，他们希望有人能够回答其可能性。3D实景游戏的将来是怎样的？在技术实现上，最初的方案还是十分廉价的红蓝玻璃片眼镜。在游戏中会有这样的开关设置，配上一副简单的眼镜，你就可以体验到3D实景。但是这么做对游戏制作本身来说是个负担，厂商必须把时间挤出来，去做一个很可能大部分人都不会去开启的版本。在制作进度日益紧张，所有人纷纷赶档期的大环境下，这么做显然风险太大。另一方面，这种附加无法有效地提供产品增值，充其量只能作为一个营销上的噱头存在。但其成本却远远不如放几个视频或打点一下门户网站。于是诸如《国王的恩赐——戎装公主》这样的作品，在得到群众“3D模式只能玩半小时，就觉得眼睛太累不习惯而切回普通模式了”的评价后，结束了它们在这条路上的尝试。

不过NVIDIA却从另一个角度入手，借助其有利的资源优势，打出了从显卡端解决技术问题的旗号。简单来说，NVIDIA在它的显卡里增添了偏振解析，直接把两幅带有水平视差的画面渲染出来，再同时输出。不过这样一来，常规的60赫兹显示器就无法胜任，而解决方法也相当地没有技术含量：搞一台120赫兹的显示器去！鉴于目前大部分液晶显示器都是标称60赫兹，非标准化的120赫兹产品就有了物以稀为贵的资本。这还不算完，NVIDIA还为此推出了自己的3D眼镜，附加了这样那样的便利功能，实现了一些两片玻璃纸所无法企及的功能。比如说，比较酷、能够调节景深，还有其他细节上可有可无的功能。



NVIDIA的GeForce 3D Vision显示技术的运行原理

然而另一个问题在于，即便我们花1500块钱买一套这样的眼镜，花2500块买一台120赫兹的显示器，是否就能够3D化了呢？的确，NVIDIA的解决方案解放了游戏开发商，直接适配大部分主流游戏，即便是几年前的作品也能够以3D实景的方式重新实现。但是看看对《阿凡达》观影者的忠告：请将目光注视在前景人物，比如纳美人辽阔的大额头上。常规情况下，我们可以自动调节眼睛的焦距，在你察觉之前将眼前的信息一览无遗：前景、背景、所有那些稍纵即逝的细节。然而为了突出画面表现，3D实景在制作上会更加强调前后景物的景深差，你得重新去适应一种人造的景深环境，就好像那些3D感强烈的景物直插你的双眼，而后面的背景却严重失焦。这种反差的异像会导致我们的频繁找不到焦点，形成类似雪盲症的不适。对一部长达三个小时的电影来说，你或许会觉得值回票价；但是假如这是让人头晕目眩的三个小时，你是否还会觉得自己占了便宜？再想想，你最近一次玩游戏，两次休息之间的间隔又是多长？

在刚刚结束的GDC上，你放眼望去就是满目的体感设备和3D实景眼镜，仿佛这就是今年的主题了。然而这并不就意味着3D实景游戏就会是日后的主流。且不论消费习惯作梗：想想看我们是在什么契机，以及怎样的大环境下才接受了DLC这种原本就可以整合到游戏本体中去的骗钱模式的。120赫兹刷新率的显示器也是瓶颈之一。鉴于其高价位和低普及，以及仅仅在实景游戏这一个方面有专门的适应性，短期内要想做到标准配置，成本核算无疑是大问题。此外，长期以来人们习惯于长时间的游戏体验，几乎很难有人真正能够遵守每玩一个小时游戏就休息15分钟的健康建议，在这一前提下，非正常景深和虚焦切换给人带来的不适也必将更为严重。总结起来，就是在目前的环境下，你可能要额外花上将近五千块钱，来配置一套每半个小时，就会觉得头晕犯恶心的系统，来体验以往可以马不停蹄地玩上三、四个钟头的游戏，更不用说这样的一套设备还有可能会有其他潜在的兼容性问题。那么现在，3D实景游戏还像你所想象的那么有诱惑力么？P



狙击手——幽灵战士
Sniper：Ghost Warrior

■江苏 慢悠悠

早年前Namco推出过一款狙击手题材动作射击游戏《狙击精英》，现在，City Interactive也将让玩家们过一把神枪手的瘾，这就是《狙击手——幽灵战士》（以下简称SGW）。玩家将潜入一个南美的小国，用自己的狙击枪除掉在这里进行残暴统治的独裁者。游戏将包括16个任务，共计11小时左右的流程。与绝大多数FPS游戏不同的是，“跑+打”式的玩法在SGW中只占很少一部分，谋杀玩家们时间的将会是紧张的潜入搜敌、长时间的潜伏、发现目标后精确而快速的瞄准，以及完成击杀后惊心动魄的撤离。

狙杀演示



影响瞄准的因素有很多

在制作组演示的这个任务中，玩家的目标是射杀将近一公里以外悬崖上的两名敌军哨兵。首先你需要做的是使用望远镜进行观测。望远镜的显示界面上会呈现大量的信息，如距离、风速、湿度、地形修正等影响弹道的环境因素。位于视角中心的十字线用于模拟瞄准镜，在低难度下，望远镜中会出现一个红点，提示玩家此时射击可能造成的弹道偏差。而在高难度下，玩家必须以这些枯燥的数字为基础，配合自己的直觉，外加一点点的运气，方能施展“千米杀一人”的神技。值得一提的是，你还能在HUD界面上看到当前的身体状况，心跳超过80次，会给瞄准带来更多的不稳定性。

丛林猎人

狙击环节是每一个任务的压轴大戏，在每一个关卡的大多数时间内，玩家都必须藏身于亚马逊雨林，在敌对控制区完成单人渗透。为潜入战量身定制的武器包括无声手枪、飞刀、捕兽架和“苏格兰阔刀”定向地雷，这些武器不仅仅可以用于清除前进道路上的威胁，而且可以在自己的撤退道路上布下用于猎杀追兵的陷阱。



狙击手必选的射击点

游戏中玩家面临的狙击任务种类包括暗杀VIP目标、为特种部队行动提供火力支援、以游击战方式对敌进行骚扰等任务。不同任务的胜利目标也不尽相同，比如在VIP暗杀任务中，一旦被敌兵发现，目标就会转移，造成任务失败。而在援护任务中，不能及时提供火力支援，一旦队友出现伤亡，玩家只能从头来过。

与《狙击精英》不同的是，玩家从一开始，就能使用全部现役制式狙击枪，玩家需要根据接下来要执行的任务种类，去挑选一支得心应手的猎人武器。比如在丛林渗透任务中，一支普通的运动性步枪的效能，要远远超过枪战片中杀手装酷专用枪——M82。

根据City Interactive的说法，“SGW将会提供最为真实的狙击战体验”，当然我们也应该知道，此类题材鲜有成功作品的原因，就在于它的节奏实在无法对上FPS玩家们的胃口。如何做到真实和娱乐之间的平衡，试看City Interactive有什么高招。P



画面出色的阴影效果，渲染出了一触即发的紧张气氛

●类型：射击 ●制作：City Interactive ●发行：City Interactive
●发售日期：2010年第二季度 ●期待度：★★★☆

LEAD AND GOLD

决胜西部

Lead and Gold：Gangs of the Wild

■江苏 慢悠悠

大型线上团队射击游戏的题材，无外乎是未来战争、现代战争、二战和僵尸。FatShark工作室将要为我们带来的《决胜西部》（以下简称L&G），将19世纪枪支泛滥、暴力横行的美国西部与《团队要塞》（Team Fortress）的游戏规则结合到了一起，仅凭这一点，就值得玩家们关注。

熟悉的游戏模式



左下方的图标显示了此时你所受到的光环效果的种类

L&G最多支持10名玩家以5v5的方式厮杀于小镇、戈壁荒漠、印第安部落等西部电影中司空见惯的场景。既然是一款多人线上射击游戏，在游戏方式上也不可能有多么别出心裁的设计。除了玩家们熟悉的Team Deathmatch和征服模式以外，游戏还从《团队要塞2》中克隆了一些多人玩法，比如炸药桶模式（Powder Keg）——攻方取得地图上的炸药桶，然后炸毁地图上标注好的建筑物，受方则奋力阻止这一疯狂的行动。

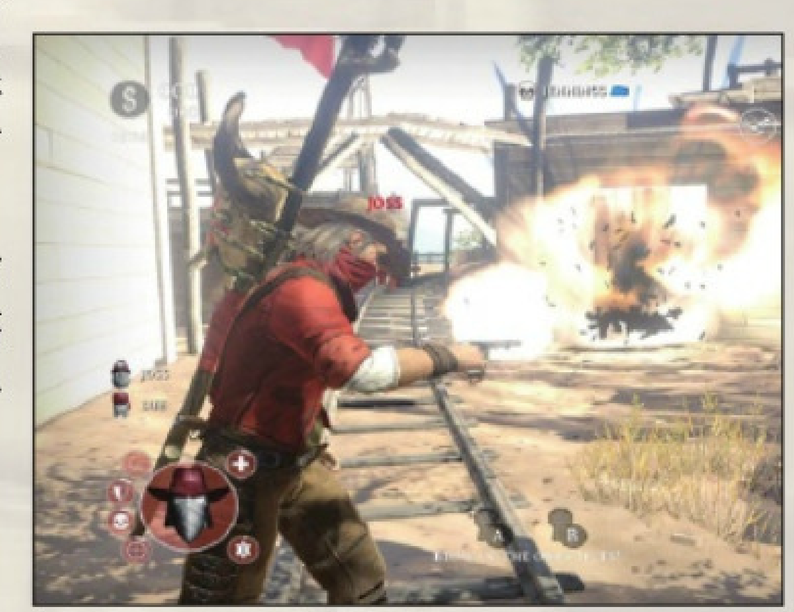
抢劫模式（Robbery）类似于埋包任务，西部警长们守护银行地下保险库，而匪徒的目标正是这里，他们需要攻入银行大厅，炸开保险库的大门，然后抢夺至少三袋钱币之后回到撤离点。即便已经遭抢劫，警长们依然可以转守为攻，将匪徒们在逃命的道路上尽数击杀。

协同并进

游戏提供了四种职业：爆破专家，使用“大喷”作为主武器，能够投掷雷管，并且能够炸毁封闭的大门；猎手，使用来复枪的狙击手，他随身还携带有猎夹，将其布置在场景中可以起到“地雷”的效果；斥候，使用卡宾枪的马上作战高手，他的特殊能力是“标注”一个敌人，凡是被锁定的敌人无论活动到哪里，本队成员都会通过小地图上的活动点来找到他的确切位置；左轮枪手，没有副武器，只有一对大口径左轮枪的暴徒，在游戏所呈现的这个自动武器还没有被发明出来的时代，他们的左轮可以组合出最为凶狠的火力，将眼前的目标瞬间射成筛子。

与此类游戏的最大不同在于，每一种职业都具有被动技能，能够以类似光环效果的方式，对队友的各种战力带来积极影响，旨在让玩家们始终以团队的方式共同进退。比如在猎手的“发功范围”以内，玩家的射击稳定性就会自动得到提升。L&G并没有具有医疗技能的职业，受伤后只要能够和队友紧靠在一起，HP就会自动回复。除了被炸药炸死，凡是被击倒的枪手都不会立刻死亡，此时你可以呼叫队友前来实施急救，自己则可以使用附武器（手枪）来掩护队友的行动——这似乎已经成为了此类游戏的标准设计。

每个人物都可以无任何时间限制的进行急速跑，但在疾行的情况下再进入射击状态，会出现一段较长的硬直时间。本方基地内的队旗可以由一名玩家携带，将其布置到地图上的另一个位置，就可以更改重生点，但如果队旗被敌方破坏，本队玩家就会在若干秒时间内无法重生。在死亡后不选择复活，那么就会进入与CS类似的鬼魂状态（时间限制为20秒），暂时退出战场的玩家，可以利用这段宝贵的时间为队友们搞清楚敌人的部署情况。



两支威猛的左轮枪，没有人会愿意与他们比拼火力

●类型：射击 ●制作：FatShark ●发行：Paradox
●发售日期：2010年第二季度 ●期待度：★★★☆

劳拉与光之守护者
Lara Craft and the Guardian of Light

■江苏 老黑

劳拉又回来了，两年时间过去了，冒险游戏向动作化和电影化的方向进行了大踏步的前进。面对《神秘海域2》和《刺客信条2》这样的作品，劳拉有能力再度夺回冒险题材主角的“一姐”位置吗？从《劳拉·克劳馥特与光之守护者》（以下简称《劳拉与光之守护者》）此次公布的信息来看，显然水晶动力并不打算复制太多同类型游戏中的流行元素，他们打算反其道而行之，为我们带来一款复古风格的冒险游戏。

双人合作乐趣

在《生化危机5》之后，双人合作已经成为了动作冒险游戏的标准设计，《劳拉与光之守护者》也不例外。本作中劳拉的伙伴是一个来自玛雅部落的“小野人”托特克（Totec），他们此次的目标是一枚封印有远古邪神Xoxolt的圣物“烟之镜”，既然有神器，围绕它自然还有一群野心勃勃的武装歹徒，这就是《劳拉与光之守护者》大体上的故事。

劳拉凭借她标志性的双枪和抓钩，再也无法顺利进行在南美古文明遗迹中的冒险，她必须与托特克通力配合，才能通过一路的艰难险阻。托特克的武器是一支投枪，这是他的武器，也是他施展各种特技演出的道具，以及在各种险境中为劳拉设置“支点”的工具。



两人配合通过陷阱

最基本的用途，就是将投枪刺入墙壁，让劳拉借此跳上更高位置。他的盾牌也可以提供给劳拉作为叠罗汉表演的平台。在拥有无穷体力的同时，托特克的敏捷能力肯定无法与身轻如燕的劳拉相媲美，想要实施各种艰险的跳跃，就必须依靠劳拉的帮助。在截图中，我们就看到了劳拉用抓钩锁住了陷坑另一头的吊环，让同伴以走钢丝的方式到达“彼岸”的一幕。

复古风格

与冒险题材游戏常见的第三人称自由视角和越肩视角不同的是，《劳拉与光之守护者》采用了非常复古的半高俯视固定机位，游戏中你无法调整视角，更无法使用第一人称的方式来观察环境中可能隐藏的细节。这种设计显然非常有利于观察敌人与主角的位置关系，2D式的操作，也会使得动作环节变得流畅无比，不知道这是否预示着水晶动力将增加本作动作戏的上演频率。

根据水晶动力的说法，《劳拉与光之守护者》将是一款实验性的作品，它并不是“古墓”系列的正篇续作，事实上你也无法在游戏标题中找到Tomb Raider这个词组。过关积分、宝物搜集和多周目隐藏元素这些复古的设计，将在这款游戏中全面回归。P


如此数量惊人的敌人在“古墓”系列中可不多见

●类型：冒险　●制作：Crystal Dynamics　●发行：Square Enix
发售日期：2010年　●期待度：★★★★☆



文明V
Civilization V

■内蒙古 莽月飘零

回合制策略游戏《文明》系列的第一代在1991年发售，期间每隔四五年才推出下一作，直到2005年《文明Ⅳ》发售并且相继推出了一系列资料片后，《文明》系列就再无音讯，新作什么时候发售也是一个未知数。而现在终于有了新作的消息，此系列的最新作《文明Ⅴ》（以下简称C5）定于今年9月发售，这对于文明系列的死忠们绝对是一个让人欢呼雀跃的好消息。

《文明》系列的每一作都展现给我们各种文明间在相互竞争、相互合作中逐渐发展壮大的迷人画卷，其中涉及到了人类文明生存与发展中所需要面临和解决的各种问题，文化、科学、军事、外交等等都需要玩家进行决策来带领你的文明逐步步入辉煌，文明间既有竞争也有合作，而这正是《文明》系列最迷人的地方。

加入新文明，延续老文明

没错，欢呼吧，C5将会加入一个全新的文明：桑海文明（Sanghai）。桑海文明在C5中的领导人为阿斯基亚（Askia）。


游戏最大的改变就要算正方格子改为六角格子，别小看这一点，它的改变会发生连锁反应，其他内容都会随之改变

这个文明在现实历史中则是位于非洲的文明古国，桑海帝国在15～16世纪最为繁荣，其科学文化水平可以说是代表古代非洲大陆文明的最高水平，而且当时的桑海帝国控制了横跨撒哈拉的贸易，并进行盐和黄金资源的贸易。而且成为西苏丹历史上版图最大、国力最强的大帝国。桑海留给世人比较著名的是阿斯基亚陵（Tomb of Askia），阿斯基亚王陵包括了金字塔形坟墓、两个平顶清真寺建筑、清真寺公墓和露天集会场。阿斯基亚陵是阿斯基亚·穆罕默德从麦加回来定伊斯兰教为国教并将加奥作为首都后建造而成的。阿斯基亚陵已经被列入联合国教科文组织的世界遗产名录，阿斯基亚陵位于马里共和国境内。

乔治·华盛顿骄傲的神态

除了新增加的文明以外，对于前作的文明和领导人做了一些删减和调整，比如中国的领导人将会由毛泽东改为武则天，还有其他诸如由伊丽莎白领导的英格兰文明、法兰西文明的领导人为拿破仑·波拿巴、埃及的领导人为拉美西斯等等一共18个文明将会一起在C5中相互竞争。

小变化引起大改变的战斗系统

对于战斗系统来说，C5做了一个看起来很小的改动：将正方向的格子改为了六角形格子。这个变化看起来很小，但因为格子影响着许多其他诸如战斗、探索等方面，所以这个改变将使整个游戏产生翻天覆地的变化。

前作的移动格子是正方形，稍微有点数学常识的人都知道，游戏中以正方形格子作为移动方式来说会有有四个移动方向，而六角形则增加了额外的两个方向，这让战斗更加具有策略性，也让战场更加丰富多变。并且同时也消除了正方形对角线移动的优势，改为六角形格子后在移动方面你将有更多的选择与取舍，而不是以往机械版的固定套路，对战略也有了相当大的影响，六角形格子的战术极大扩展了正方形格子上的战术，同时也

●类型：策略　●制作：Firaxis Games　●发行：2K Games
●发售日期：2010年9月1日　●期待度：★★★★☆



资源点要牢牢把控，因为资源点是固定供给单位的，一旦失去资源点，将增加额外的财政负担

军事单位将不能堆叠到一个格子里，这从根源上消除了毁灭堆叠战术

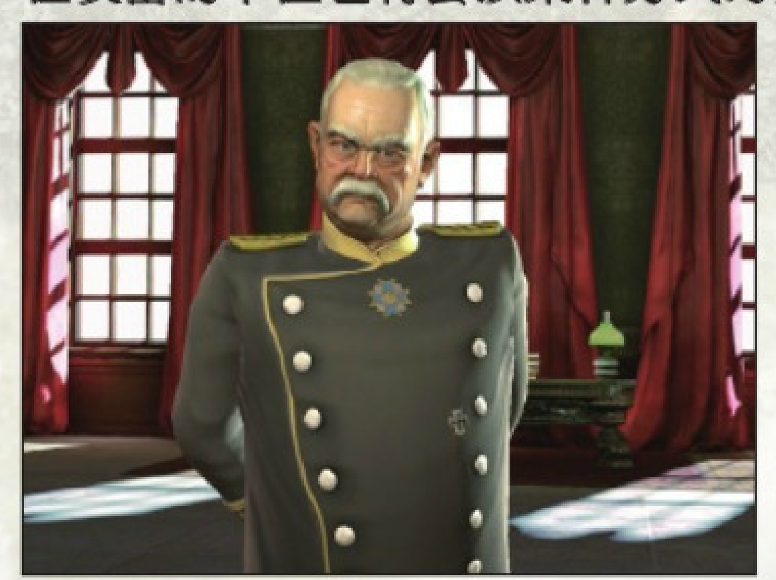


削减了一些前作好使的策略。

C5中的单位也不会和前作那样可以堆叠在一个格子里，在C5中军事单位和城市将只能占据一个格子，这也意味着除了增加了战斗中更多的变数以外还消除了前作的毁灭堆叠战术。所谓毁灭堆叠战术是指不停地在一个格子内放置多个军事单位，以此与敌人作战来消耗敌人、活活把敌人耗死的战术。这个战术更加适用于敌人攻打你的城市的时候，不停在城中爆出军事单位在一个格子上与敌人战斗。而这样的“无耻”战术在C5中将被彻底扼杀掉。

除游戏的地图更加丰富以外，其中的地形部分也相应有所增加，而且地形也具有增益减低单位相应属性。这也是战斗在策略上必须考虑进去的因素之一，游泳健将与长跑运动员比赛游泳的优势当然要远远大于与其比赛长跑。中国古代天时地利人和中的地利也表达了这个意思——地形对于单位是非常重要的，要尽量以己方优势去打敌方劣势。相信在C5中地形也会成为一门需要花大量时间掌握的必修课。

军事单位的种类一定会增加，而且有些不具备远程攻击的单位也将会以某种方式为其赋予远程攻击的作战能力。并且值得一提的是，相邻的两个单位是可以相互交换位置的，在某些危急时刻玩家可以用此来保护自己濒死单位，也可以利用此来与敌人进行车轮战等等。这些战术都可以借此机制尽情发挥并在C5中华丽地演绎出来。



俾斯麦，这张图或许是领导人影片中截取的，或许只是一个展示，但以目前来看前者的可能性很高



修建金字塔的埃及文明



在预告片中出现了疑似本能寺之变的片段

被大大扩展的外交系统

外交系统是文明系列的精髓之一，C5中的外交系统将被扩展，比如你可以与其他文明进行外交来获取你需要的资源、来签订某些协议等等。除了前作就有的这些功能之外，C5中还将会允许你与其他文明共同合作来研究科技进行科技联盟，科技联盟将会提高研究速度，而且任意一方都可以撕毁研究协议，科技联盟的双方都会因此而失去研究该项技术所需要的资源。

领导人的形象与背景将不再延续《文明》系列在画面方面粗糙、陈旧、单调等等缺陷，相反，将会进行前所未有的改变。游戏会为18位领导人量身定做只属于自己的独有形象和场景，而且每一位领导人都将配有一个具有该文明风格的深景镜头，这令人欣喜的变化足以让我们手舞足蹈。先抑制住你的激动与兴奋，我们来看看关于这些内容的详细信息。

18位领导人的形象将依据真实历史形象来塑造，气质长相等等将遵循历史，比如你完全可以拿着这些形象去找来历史上真实拍摄的照片对比来看：乔治·华盛顿的穿着具有绅士的气质，冷酷而充满骄傲；俾斯麦长着白色的大胡子，倒背着双手一脸严肃的死死盯着你；虽然瘦弱，但甘地脸上充满了坚毅与不屈；武则天…呃，她的形象目前还是个谜。但笔者倒是真的无法想象依据历史形象来塑造武则天在C5中的形象。因为我们都知道，武则天继位正式成为中国历史上唯一的女皇帝的时候已经是67岁的高龄了，我们总不能看着一位老奶奶带领着我们的文明大步前进吧……这个头痛的问题留给制作组解决是最好的办法，希望届时武则天的形象会让中国玩家满意。

C5中场景会更加丰富这是毋庸置疑的，所以我们掠过场景直接来看这迷人的镜头。每一位领导人都将是鲜活的，而不是像前作那样象征性地重复点点头、眨眨眼、对你微笑什么的简单到发指的动作，C5中的动画将会更丰富，领导人所在的场景内的一些物体会与领导人发生交互，比如华盛顿会若无其事地拨弄身边的地球仪而拿破仑则会站在战场之中等等。领导人的镜头中将运用一些比如自投影等图形特效来增加画面感，比如自投影可以让领导人或者物体自身产生的影子在映衬在自身上，这些都会让镜头变得自然和真实。我们期望C5能在我们面前展示出一个更加贴近现实的文明世界。P



生化危机5黄金版
Resident Evil 5: Gold Edition

■江苏 老黑

《迷失噩梦》（Lost in Nightmares）和《绝望逃亡》（Desperate Escape），是《生化危机5》面向游戏机平台推出的两个付费下载包。《迷失噩梦》为我们补完了Chris和Jill前往Spencer宅邸（一座“复刻”的洋馆），与Wesker不期而遇的故事。在《绝望逃亡》中，恢复自我意识的Jill在BSAA特工Josh的帮助下杀出重围，与Chris和Sheva的组合再度汇合，成功毁掉了安布雷拉的最后据点。近期CAPCOM宣布这两个新章节也将对PC玩家开放，它们将会包括在资料片《生化危机5黄金版》中。

久违了的恐怖氛围



两位主角也会更新可选装束



猫女版Jill将会用她华丽的体术攻击将僵尸们打得满地找牙

《迷失噩梦》章节的设计意图是为了满足玩家们的怀旧情结，除了熟悉的场景以外，该流程的重点是解谜。Chris与Jill的任务是抓捕Ozwell E.Spencer，获得Wesker的下落，不料Wesker已经主动找上门来。在象征性的战斗之后，Chris身负重伤，Jill将Wesker推下悬崖，自己也下落不明——接下来的故事我们已经非常熟悉。

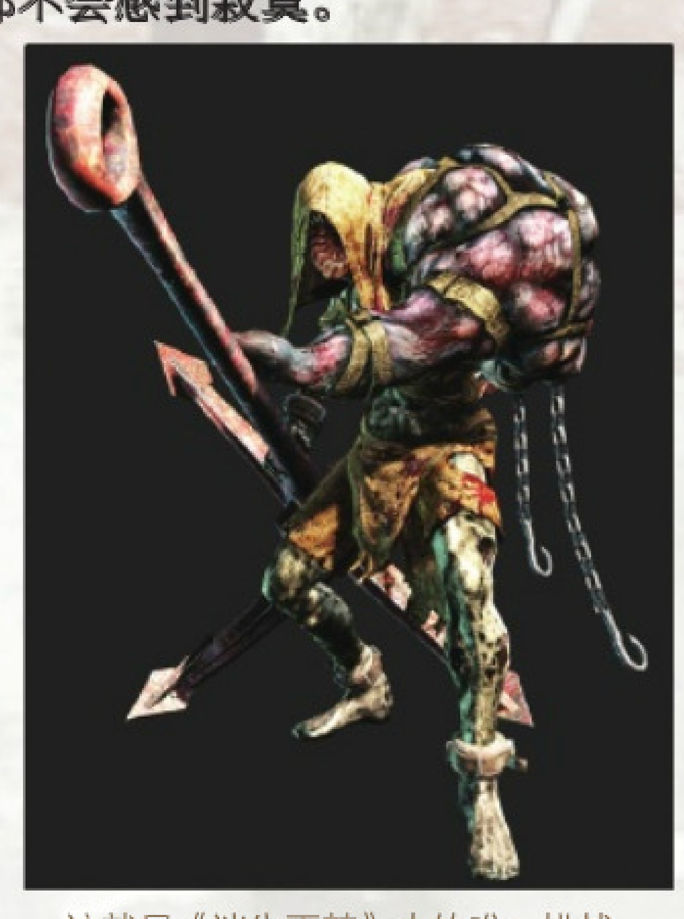
与Bio5的“僵尸无双”风格相比，《迷失噩梦》的游戏方式相当复古：两位搭档只能使用手枪、小刀等简单的武器，敌人的种类也只有一种斧头男，它的地位类似于RE3中的“追爷”——以神出鬼没的行踪，全程不断袭扰玩家，但战力和当年的“追爷”相去甚远，只要与其隔开一段距离用手枪射击即可应付。《迷失噩梦》的亮点在于让“生化”玩家体验久违了的恐怖气氛，就像当年Chris和Jill第一次踏入洋馆的大门之后，为我们开启的那个战栗空间一样。充满了悬疑和惊悚效果的背景音乐，渲染出了阴森恐怖的气氛。在这段长度大约为1小时的流程，玩家在大部分所要做的都是解谜，不过谜题基本上沿袭了前几作的套路，不会对老玩家们的智商构成任何挑战。

重回“僵尸无双”

《绝望逃亡》的故事发生在Bio5的“2v2”Boss战之后，恢复意识的Jill在与Chris相认之后，做出“不要管我”的姿态，要求Chris和Sheva立刻动身去阻止Wesker的阴谋。在他们刚刚动身之后，Jill就体力不支昏倒在地。几小时后，黑大兵Josh将Jill唤醒，两个人准备赶上Chris和Sheva，为他们提供支援。他们的首个目标，就是从僵尸丛林中杀出一条血路，占领通讯塔，与Chris取得联系，给出威哥致命弱点的Tips。

与《迷失噩梦》相比，《绝望逃亡》再度回归了Bio5的“僵尸无双”风格，输出凶横火力的自动武器一应俱全，斧头男、电锯老祖、机枪大壮等强力敌兵蜂拥而至，让你全程都不会感到寂寞。

除了两个新章节以外，玩家们还可以进入全新的“佣兵重聚”模式，不断挑战极限。“佣兵重聚”采用了旧佣兵模式的地图，但可选角色多达8人，其中包括有身材娇小的S.T.A.R.T.S女警官Rebecca，以及万年左轮男Barry。P



这就是《迷失噩梦》中的唯一挑战

●类型：动作冒险　●制作：Capcom　●发行：Capcom
●发售日期：未定　●期待度：★★★★☆

银河浮世绘

——《质量效应2》角色剧情深度评析

■贵州 yago



编者按：《质量效应》系列是相当出色的欧美系角色扮演游戏，不过作为科幻题材的RPG，《质量效应》的1代虽然早已经推出了PC版，但到目前还没有中文版本（据悉某民间汉化小组的1代汉化版本已经即将制作完成）。倒是刚刚才上市的《质量效应2》已被前面提到的汉化小组神速放出了汉化版，可以说是喜爱RPG的国内玩家的一大幸事。本期请来yago为大家详细品一品《质量效应2》的故事的人物，通过这篇文章，大家可以来看一看欧美系RPG与我们的RPG在故事角色的设定上究竟有多少区别。

银河英雄的模范——主角薛珀德的故事

银河英雄薛珀德

公元2183年，奔走银河系普度众生的薛珀德狠狠火了一把，那时候的薛哥（姐）完全无愧于救世主这个称号。薛珀德同志生于2154年11月4日，三年后爆发的“第一次接触战争”（The First Contact War）宣告地球正式加入银河联盟，薛珀德属于正好赶上宇宙大融合时代的那一代人。可惜在众多种族组成的银河联盟中，初露头角的人类无论在资历还是实力方面都排不上号。银河联盟的核心权力机构是位于大都会空间站（Citadel）的银河联盟议会，议会任命的特派员（Spectre）拥有监察和处理各种突发情况的至高权力，这个职位并不仅仅意味着宇宙特警，特派员同时也是议会在各行星世界的钦差大臣和全权代表。当银河联盟议会裁决种族冲突和纠纷时，特派员的证词具有毋庸置疑的最高可信度。因此，某个种族是否有银河特派员是衡量这个种族在联盟中实力地位的一个隐形标准，人类野心勃勃迈向议会权力宝座的第一步就是努力争取



进入银河系核心

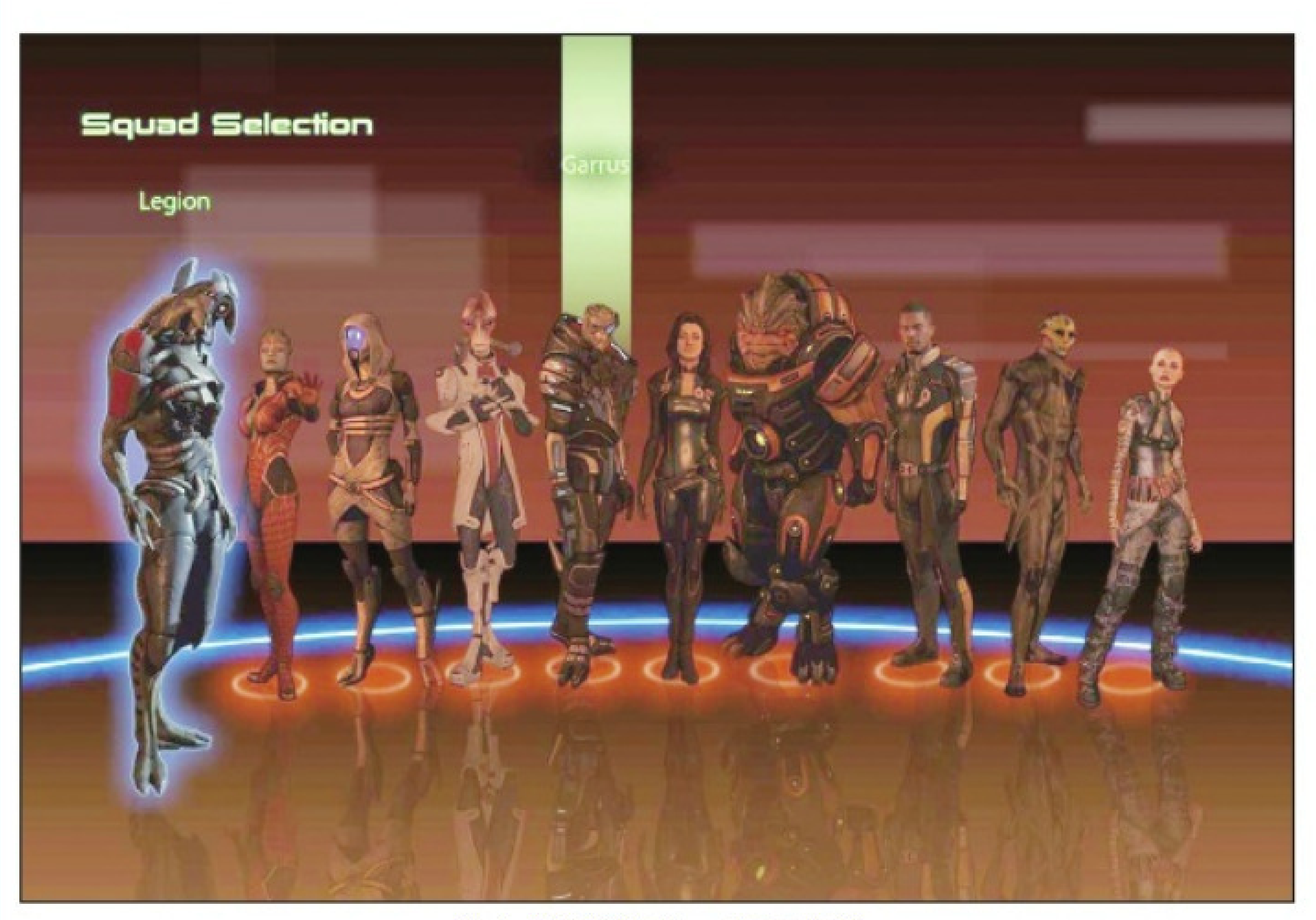


薛珀德和他的队友们

到一个人类特派员名额，他们找到的最佳候选人正是N7特种部队培训项目的高材生、时任诺曼底号星舰行动队长的薛珀德。

薛珀德在《质量效应》1代中的表现完全符合一位传统英雄的风格，开篇即以小角色身份挑战权势滔天的突瑞恩族特派员萨伦（Saren）。萨伦暗中勾结意图毁灭银河系所有有机生物文明的死神族（Reapers），萨伦的特派员身份使联盟议会像瞎子一样对他的背叛行径视而不见。最后薛珀德在大都会警官盖洛斯和阔瑞恩流浪女技师塔丽帮助下取得了萨伦的罪行铁证，议会到这时才勉强认可萨伦有罪，但此时萨伦早已逃之夭夭。对法律的公正而言，这是一次失败，但对一直在等待机会的人类政客来说，这却是一次胜利，经过地球驻大都会空间站大使乌迪那（Udina）的交涉斡旋，议会任命薛珀德为首名人类特派员，专门负责捉拿通缉犯萨伦。通过这起事件，可以充分看出银河联盟议会的昏庸无能，薛珀德力挽狂澜的英雄形象大放光芒，实际上从中获利最大的还是人类。借由薛珀德一人得道，整个地球在银河联盟中的政治地位也鸡犬升天，人类由屈居弱势的低等种族一举跻身于阿撒力（Asari）、萨拉瑞恩（Salarians）、突瑞恩（Turians）三大主流种族把持的议会上层。1代结尾大都会空间站遭袭时薛珀德可以选择是否先救议会成员乘坐的飞船，但在2代中这个情节却被强制设定为联盟议会全军覆灭，由此产生的权力真空被人类迅速填补，大都会不仅有了人类议员，甚至警察中人类职员的比例也大幅上升。两年前发生的机器人军团袭击事件导致当地一直处于戒备森严的紧张状态，原先自由开放的大都会现在变成了一个灰色警察王国。人类势力在大都会的快速膨胀带来很多负面效应，大都会空间站不可避免地染上了地球都市的腐化气息。2代中有很多分支任务都体现出这点，例如被空港管理员无端刁难扣留的旅行者，伙同健忘商人诬陷阔瑞恩女子行窃的巡警，还有薛珀德在空港警务处认识的人类警官贝利（Bailey），从贝利对待刺客西恩父子的态度可以看出这位警官本性淳良，但他支持拷打逼供的审讯方式，还与黑帮分子有秘密合作关系。1代中大都会作为银河系政治舞台起到了衬托主角英雄事迹的关键作用，薛珀德在这里被授予特派员称号，最后又在此完成了拯救银河系的宏伟壮举，但在2代中大都会的重要性直线下跌，可活动场景数量剧减，也没有大场面的政治戏份，甚至薛珀德的特派员身份都被刻意淡化。

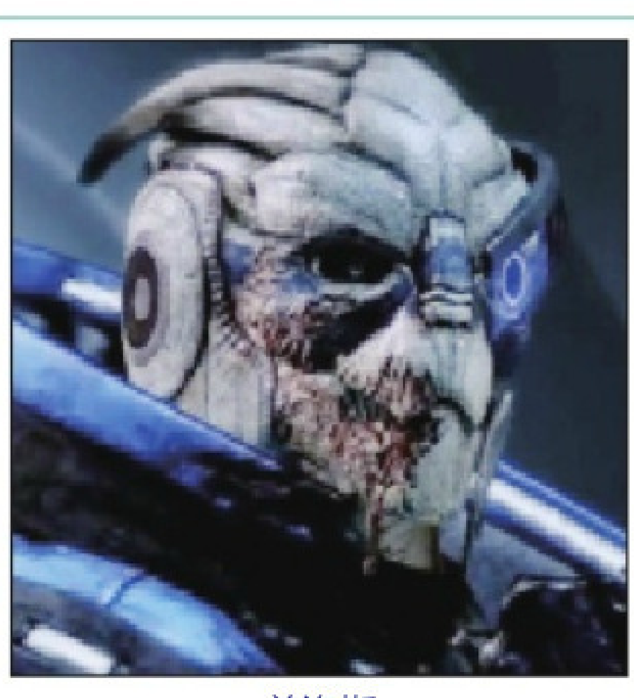
一个好汉三个帮——伙计们的故事



队友们有男有女，有丑有俊

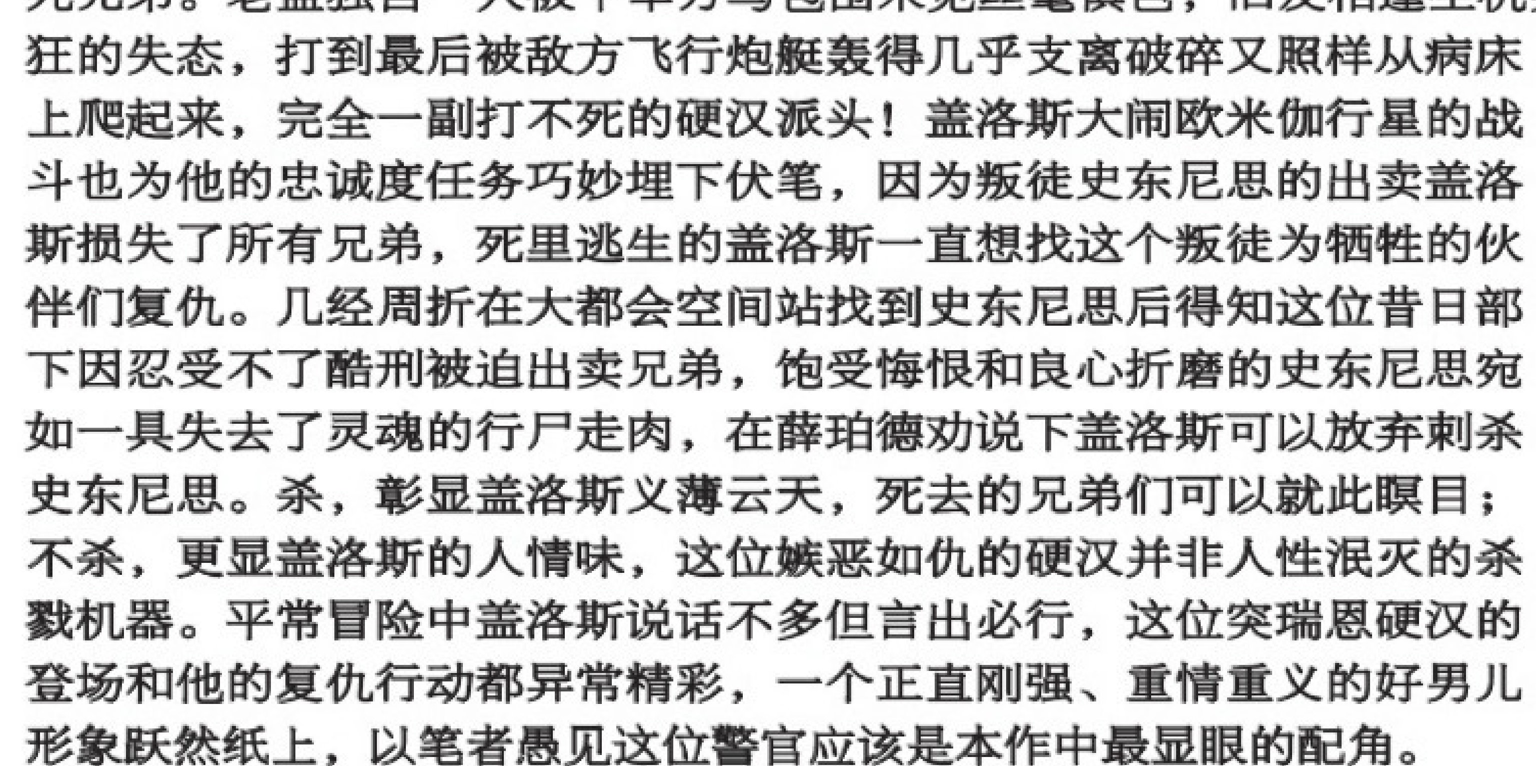
《质量效应》宛如一部跌宕起伏的好莱坞大片，英雄薛珀德挫败远古邪恶种族的灭世阴谋，最后一战定乾坤挽救了整个银河系，与之相比《质量效应2》则像一套多集电视连续剧，剧情可概括为薛珀德跑遍银河系招揽各路英雄好汉组团推Boss。1代中也有招募队友的剧情，但远不如2代比重如此之大，11位队友几乎每位都有完整背景的招募任务，此外后期还各有一套将关系值提升为忠诚的个人任务，达到忠诚的队友可以解锁隐藏技能栏，尤其还能减少最后决战中的阵亡概率，否则玩家别想达成全员生还的完美结局。队友们的招募任务和忠诚度任务堆砌在一起构成了《质量效应2》的主线剧情，这帮队友的形象塑造和个性刻画充分证明了Bioware策划人员的深厚功力，任选一位队友出来绝对能把那些三流RPG厂商滥竽充数打造的主角给比下去。遗憾的是，与这些精彩纷呈的队友相比，真正主角薛珀德的戏份差不多被抢了个精光，个人

身份从银河特派员变成地狱犬组织（Cerberus）的佣兵头子不说，通篇也没多少突出其英雄气质的桥段，更没有前作中逐层剥丝抽茧的悬念情节。2代中大难不死的薛珀德充其量只算个衔接各集的人形线索，或由玩家操纵的泡妞傀儡。如果把这11位队友分做成11部资料片肯定都会大受欢迎，但把这11个人硬凑成一个完整的独立故事，真正的主角却又不是这11人之一，这种感觉似乎总有些不太对劲。



盖洛斯

1代中薛珀德仅有6位队友，其中有两位在2代继续登场。前大都会警官盖洛斯（Garrus）的表演尤为拉风抢眼，这位嫉恶如仇的突瑞恩族汉子忍受不了向奸邪妥协的憋屈生活，干脆纠集一帮志同道合的兄弟组建宇宙暴力锄奸团，老盖一杆神狙横扫整个欧米伽行星，直打得本地三大黑帮恼羞成怒设计将其团团围住。薛珀德当时不知这位绰号“大天使”的孤胆英雄就是老友盖洛斯，混入敌群中火线相见方知是原来是前作中的生死兄弟。老盖独自一人被千军万马包围未见丝毫惧色，旧友相逢生机突现也没有欣喜若



狂的失态，打到最后被敌方飞行炮艇轰得几乎支离破碎又照样从病床上爬起来，完全一副打不死的硬汉派头！盖洛斯大闹欧米伽行星的战斗也为他的忠诚度任务巧妙埋下伏笔，因为叛徒史东尼思的出卖盖洛斯损失了所有兄弟，死里逃生的盖洛斯一直想找这个叛徒为牺牲的伙伴们复仇。几经周折在大都会空间站找到史东尼思后得知这位昔日部下因忍受不了酷刑被迫出卖兄弟，饱受悔恨和良心折磨的史东尼思宛如一具失去了灵魂的行尸走肉，在薛珀德劝说下盖洛斯可以放弃刺杀史东尼思。杀，彰显盖洛斯义薄云天，死去的兄弟们可以就此瞑目；不杀，更显盖洛斯的人情味，这位嫉恶如仇的硬汉并非人性泯灭的杀戮机器。平常冒险中盖洛斯说话不多但言出必行，这位突瑞恩硬汉的登场和他的复仇行动都异常精彩，一个正直刚强、重情重义的好男儿形象跃然纸上，以笔者愚见这位警官应该是本作中最显眼的配角。



盖洛斯是个打不死的硬汉

艰难的伦理抉择

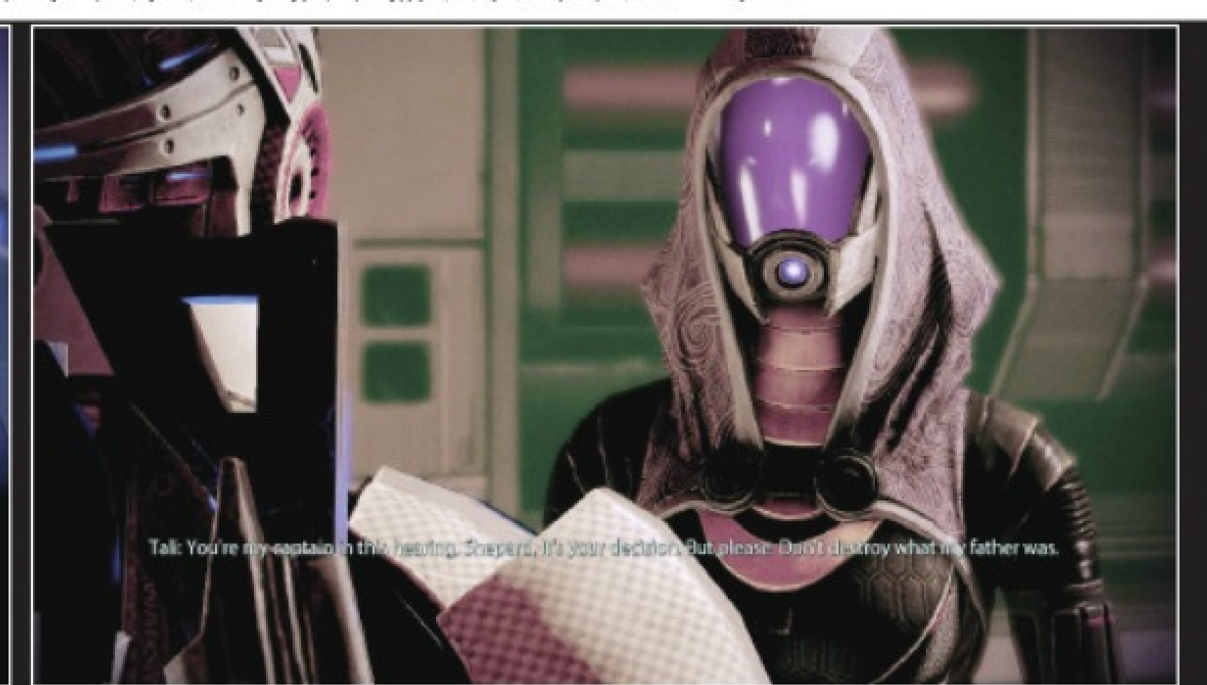
另一位老队友塔丽（Tali）为玩家们带来了一个亲情之爱的故事，她所属的阔瑞恩族（Quarians）是银河联盟中的悲剧种族。精于机械的阔瑞恩人创造了盖思机器人却被这帮钢铁奴仆赶出家园成为太空吉普赛人，因为这个原因阔瑞恩人经常遭到其他种族的歧视和排斥，阔瑞恩人天生喜欢搜寻拆卸各种有价值的废弃设备，一些有偏见的人总把他们当作下贱的拾荒者和小偷。庞大的阔瑞恩流浪舰队诞生了独特的流民文化，每个即将成年的阔瑞恩人都需要接受流浪试炼，即离开舰队独自前往异乡寻找象征着资源的宝物，只有完成试炼的人才能返回舰队。1代中塔丽就是在试炼期间无意发现了萨伦罪证的录音芯片才为自己惹来杀身之祸。这位永远躲在防护头盔里的阔瑞恩小姑娘性格略显羞涩，属于那种需要呵护的小妹妹型配角。但塔丽可不是一个娇滴滴的温室娃娃，2代初期就能见到她为营救同胞带着一帮战士勇闯人类殖民地，为了自己喜爱的科研课题，塔丽还会不顾危险深入充满磁暴辐射的边荒行星探索，如果不是薛珀德及时赶到这女娃十有八九就香消玉殒了。塔丽的父亲是阔瑞恩舰队管理委员会成员之一，老头子想研制专克盖思机器人的武器，因为求功心切在科研舰上私自组装盖思机器人，这种行径对阔瑞恩人而言是不可饶恕的叛国重罪，塔丽她爹因为急着赶时间甚至没装安全逻辑电路，结果这帮山寨货失控后把老头子和船员们全宰了。管理委员会动用武力也没抢回科研舰，一怒之下索性以叛国罪名控告塔丽偷运盖思机器人上船，等薛珀德护着塔丽登舰后找到真相也傻了眼，以实相告肯定能洗清塔丽的罪名，但她爹可就名节不保，老头子打拼一辈子混到这地位不容易。不说实话吧，小塔丽就得硬扛叛国罪名接受除名流放的残酷惩罚。在这关头塔丽如何选择？小姑娘恳求薛珀德隐瞒父亲的所作所为，她宁可自己被终生流放也要保住父亲的名声。像盖洛斯那样见惯大场面的英雄作出这种决定不难，可塔丽还是个没经历什么风浪的弱女子，她居然甘愿为死去的父亲断送自己前程，实在是巾帼不输须眉的孝女一个！



塔丽



天性善良的塔丽



塔丽恳请薛珀德保全父亲名节


格朗特

克罗根人（Krogan）天生嗜杀好斗，坚硬的躯体外壳几乎刀枪不入，这个人形蜥蜴种族据称是全银河系最勇猛的战士，或者说最优秀的炮灰也行。加入银河联盟前克罗根人一直在孜孜不倦地打内战，不同部族相互用原子弹乱轰，把自家母星图强卡（Tuchanka）炸得满目疮痍还以此为傲。本来这样一个未开化的蛮族是没有资格加入银河联盟的，但当时银河联盟正在虫族战争（Rachni Wars）中被来自银河系边缘的虫族打得溃不成军，萨拉瑞恩人招募克罗根人组建新军并提供科技和武器。克罗根人具有两大优势，一是恶劣环境下超强的生存能力，二是以几何级数递增的繁衍速度，克罗根人只用两代人的时间就以人海战术灭绝了虫族。为纪念克罗根人的功绩，联盟议会在大都会甚至建有一座克罗根纪念碑。走出家园的克罗根人惊喜地发现原来外面的世界更大更精彩，于是他们开始肆无忌惮地疯狂扩张，抢地盘然后玩命繁衍，接着继续抢新地盘，谁的面子也不给，开打无论输赢都不怕，战争中人员损耗的速度根本赶不上他们的生育速度。一句话，克罗根人取代虫族成了银河联盟的新噩梦。恼羞成怒的突瑞恩人将萨拉瑞恩科学家研制的基因绝育病毒投放到克罗根母星，这种生化大杀器果然霸道，遭到感染的克罗根女性只能产下死胎，原本生殖能力强悍的克罗根人在绝育症（Genophage）打击下人口锐减，到最后别说对外发动战争，就连延续本族香火都成了大问题。绝育症由此成为所有克罗根人的心病，1代中出场的克罗根族队友雷克斯（Wrex）因为萨伦可能有治愈绝育症的配方甚至不惜与薛珀德翻脸，2代中的队友格朗特（Grunt）是克罗根科学家欧基（Okeer）利用试管胚胎技术创造的纯种克罗根人，未受污染的格朗特据说是克罗根人复兴的唯一希望。薛珀德可以选择唤醒培养罐中的格朗特，或是让他永远沉睡，薛珀德的选择面临着进退两难的道德困境。唤醒这位纯种胚胎有助于拯救遭受种族灭绝危机的克罗根人，可克罗根人一旦恢复元气肯定会继续危害银河系，那时候灭绝的可能就不只是一个种族了，这就是贯穿两代作品的克罗根绝育症死局。苏醒的格朗特宛如一头凶猛野兽，即使薛珀德也不能完全控制住他，冒险中如果表现软弱会立即遭到格朗特反噬。但格朗特也有自己的心事，生于培养罐的他没有家庭和部族，血管里流淌的战士基因使他陷入毫无来由的烦躁，唯有返回故乡图强卡完成试炼仪式，接受萨满巫师的祝福后格朗特才能成为真正的克罗根武士。如果薛珀德帮助格朗特达成这个心愿可以获得他的效忠，但这位纯种克罗根人和他的祖先一样只能为战斗而生，为战斗而死，这是所有克罗根人注定的宿命。格朗特无法超越这种宿命，他的本色演出充分展现了克罗根人的凶残天性，或者某些有心人也可以解读为勇猛。


薛珀德唤醒了格朗特

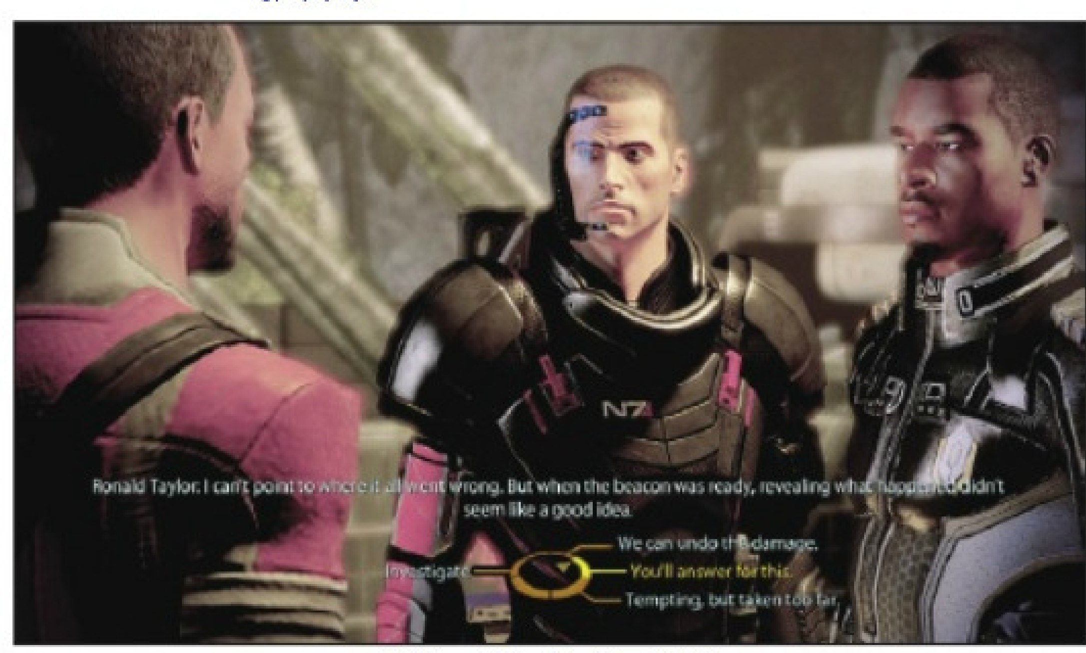

莫丁教授

说话比机关枪还快的莫丁教授（Mordin）是位性格复杂的角色，这位萨拉瑞恩族学者不仅医术高明还有一副菩萨心肠。欧米伽城区里闹瘟疫，黑社会匪帮趁势相互倾轧打得血肉横飞，可莫丁教授偏就敢去人人谈之色变的瘟疫区开个医疗站救助那些无依无靠的患者，来者无论种族一律平等对待。如果以为莫丁只是个老好人那可就大错特错了，别看莫丁教授嘴碎爱唠叨，可要真惹恼了他后果极其严重，教授以前是萨拉瑞恩族特种部队的精锐，他心狠手辣起来比那位克罗根狂战士格朗特还让人毛骨悚然，拔枪杀人的速度当真是快如流星疾如闪电，难怪欧米伽城的黑帮匪徒们不敢靠近医疗站，不长眼上门惹事的全被他杀光了。莫丁跟随薛珀德冒险时经常会瞄准敌人致命部位一通狂扫，然后冷冷问道："你当真以为老子好欺负？"在不需要杀伐决断的时候，莫丁教授以极高语速喷出的大段对白很容易让人目瞪口呆，闲暇时逗他说话还能有幸听到教授充满自信的独唱，那段走调黄腔堪称本作中最具幽默感的桥段。莫丁教授本质上是个只看结果不论手段的实用主义者，他因为曾参与研制导致克罗根人几乎绝种的基因武器而心怀内疚，为了减轻负罪感莫丁甚至试过接受各种宗教，从某种角度上这个原因也解释了教授为何会不顾自身安危拯救欧米伽城的瘟疫患者。在寻找失踪弟子梅伦（Maelon）的任务中，莫丁教授的人生观遭到一次沉重打击，梅伦其实不是被绑架，他自愿帮助克罗根人研究治愈绝育症配方并惨无人道地使用各种族活体进行实验。在最后的师徒对质中，梅伦声称自己为研究配方残害的生命远不如教授的基因武器杀人多，如果以杀人数量定罪的话，那莫丁教授比他更有资格站在被告席上。如果不是薛珀德阻拦，莫丁会当场拔枪射杀梅伦，其实无论杀不杀梅伦都无法解除莫丁心头的阴影，这位爱唠叨的教授经历此劫后将陷入长时间的沉默。实际上莫丁教授从未后悔过研制基因武器，只是他没有想到一向坚强果断的自己竟无法承受目睹克罗根种族灭绝所带来的心理负担，在克罗根人和整个银河联盟孰重孰轻的问题上莫丁教授并不糊涂，那位良心过剩的弟子梅伦显然远不如他。


独唱中的莫丁教授

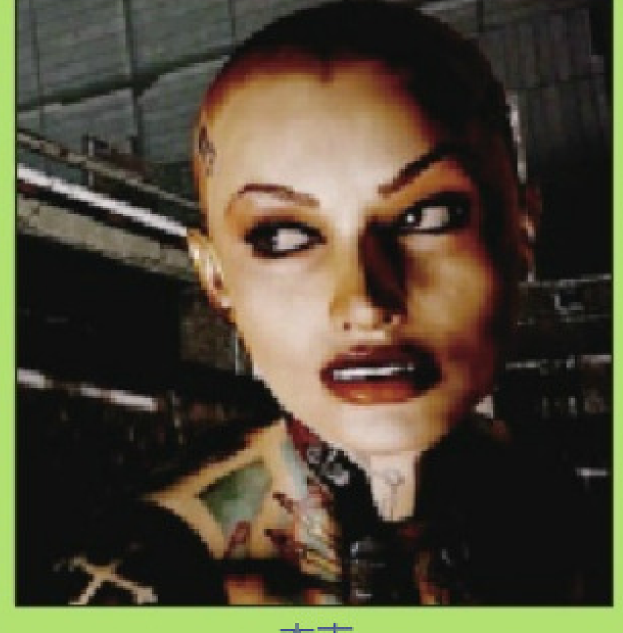

雅各布

有关社会伦理的冲突同样也出现在队友雅各布（Jacob）的忠诚度任务中。雅各布的父亲在星际航行中连人带船失踪，不料十年后却有人收到这艘星舰发出的求救信号，思父心切的雅各布带着薛珀德等人到地方查看却发现了一桩惊天丑闻。雅各布的父亲本是星舰上的大副，飞船发生故障迫降就近行星时船长牺牲，按顺位原则大副暂任代理船长。迫降后幸存船员们面临着补给不足的问题，求救信号发射器也因受损严重需要时间才能修好，由于当地植物果实有弱化记忆的毒性，雅各布的父亲决定优先照顾幸存者中的军官，普通船员只能服用本地食物保命，随着时间的流逝当地有毒食物的副作用更为严重，它们不仅能使人遗忘过去，还会让男性变得更暴躁更具攻击性，女性相反却变得更温顺更驯服。不久后服用本地食物的男性船员发生暴动，以雅各布父亲为首的军官团体在机器人帮助下平息了叛乱并将男性船员们逐出营地，人类历史上熟悉的一幕很快出现，留在营地里的女性船员成为分配给军官们的玩物，军官们启动武装机器人抵御来自营地外男性船员的袭击，在信号发射器修好之前这些军官们也死了个精光，仅剩下雅各布的父亲独自一人。因为害怕承担真相曝光带来的后果，或许这位土皇帝一直很享受权力带来的快感，雅各布的父亲甚至不敢向外发射求救信号，最后迫于营地外的反叛者们攻击力度越来越大，加上补给已经完全耗尽，雅各布的父亲只好发送求救信号，但他还妄想找借口为自己解脱罪责，只是面对亲生儿子的愤怒质问，这位父亲最终失去了狡辩的勇气。一位原本让儿子引以为傲的父亲堕落为权欲奴隶和自私的懦夫，这究竟要归咎于运气，还是反证了人性的脆弱？Bioware没有给出答案，只是把问题留给了玩家们自己去思索。

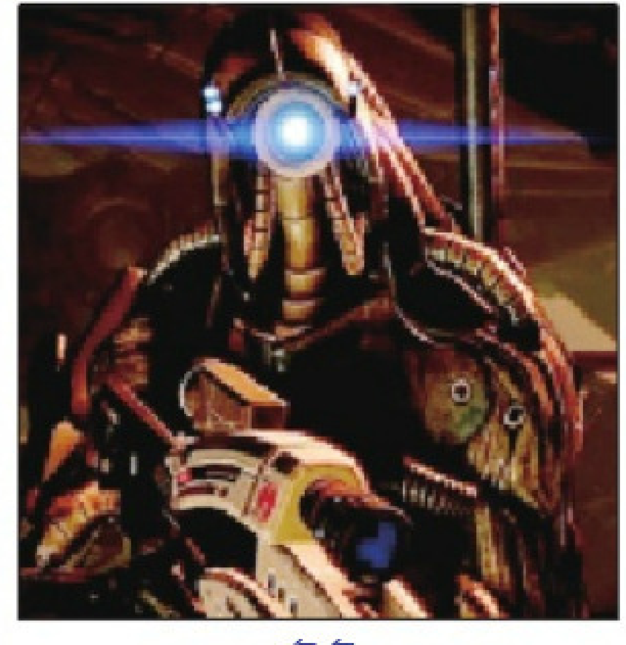


雅各布为父亲而蒙羞

叛逆光头女杰克（Jack）是“地狱犬”组织从小培养的顶级超能者，囚徒般的封闭强化训练彻底扭曲了她的心灵，杰克酷爱杀戮破坏，她的口头禅是“我要杀了你”，这句话绝对不是只说说而已。当薛珀德初次在太空监狱船中见到她时，挣脱桎梏的杰克徒手秒杀三台YMIR重型战斗机器人并破墙而去。杰克渴望着亲手摧毁幼年时期待过的培训基地，薛珀德陪她重游故地时会发现，杰克对童年的痛苦回忆与真相略有出入，事实上那些被认为要杀死她的少年同学只是想和她嬉戏，卫兵们被要求严格保护杰克的安全，但在后来的超能少年暴动中，年幼的杰克误以为同学和卫兵想围攻自己，她凭借强大超能杀光了所有人，并把这段变形的记忆永远铭刻在自己心底深处。从杰克念念不忘要炸毁早已荒废的培训基地，以及听到昔日同学想重开培训学校后立刻暴跳如雷就能看出，这位女超人强势的外表下隐藏着一颗脆弱的心。男性薛珀德与杰克建立恋爱关系后可从谈话中了解到，杰克也曾有过一位谈婚论嫁的冒险搭档，但那位勇敢的男人为保护她不幸牺牲，深受刺激的杰克在潜意识里接受了“幸存者有罪”的观点，这让她与身边的人和事更加格格不入，最后与外界的交流只能局限于暴力宣泄。杰克的灵魂因为饱受重创而伤痕累累，她与塔丽的性格特征恰好形成鲜明对比，前者外刚内柔，后者外柔内刚，薛珀德需要足够耐心和温柔才能打开杰克纠结错乱的心扉，重新还原那个柔弱胆怯的小姑娘。

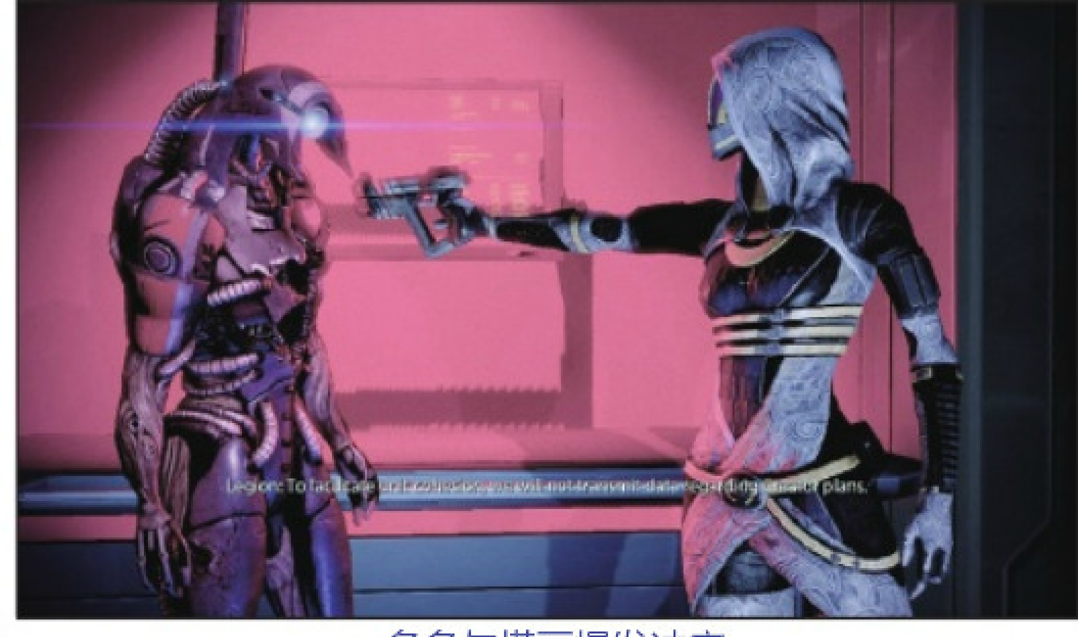

杰克


光头杰克颇具女煞星风范


多多

盖思机器人（Geth）能同步分享所有个体获得的数据信息，这个机械种族真正实现了“我即人人，人人即我”的理想境界，在盖思社会里没有个人隐私概念，外人眼中的机器人个体其实只是若干AI意识的载体，比如盖思族队友多多（Legion）身上就汇集了1183个AI程序意识。多多的出现让薛珀德等人明白原来盖思机器人也分好坏两派，1代结尾协助死神族攻击大都会空间站的是邪恶盖思，邪恶盖思与死神族同流合污的目的是获得一具死神族躯体以便汇集所有盖思的AI意识完成最终进化（Future）。但多多所属的正统盖思希望通过自力更生的方式完成本族最终进化，对正统盖思而言过程和目的同样重要。邪恶盖思试图通过控制病毒腐蚀正统盖思，多多的忠诚度任务正是摧毁邪恶盖思散布病毒的空间站，在这个任务中薛珀德又将面临类似克罗根绝育症困局的选择。众所周知盖思机器人背叛并击败了创造自身的阔瑞恩

人，它们数以亿计的群体智慧优势无可匹敌，机械文明的环境适应能力和扩张速度也远非有机生命体可以比拟，盖思机器人对异族生物的僵硬态度总让大家觉得不妙，没有人知道它们是否会成为另一个克罗根人。如果薛珀德仅仅摧毁病毒芯片，解除感染的大批机器人将显著提升正统盖思的实力，这对银河系其他种族来说未必是件好事，如果选择摧毁所有被感染的机器人既可以削弱死神族的力量，又能减缓未来无法避免的种族冲突，只是这样做未免有残忍之嫌。多多与塔丽的冲突明确体现了盖思机器人不通人情世故的特性，这位毫无个人隐私观念的机器人企图将塔丽数据卡内的机密信息发送给其他盖思共享，因为父亲之死本来就对盖思耿耿于怀的塔丽勃然大怒并拔枪相向，如果不是薛珀德从中调解说和，这两位恐怕真就要在诺曼底号上拼个血溅五步。由此可见盖思机器人极易与其他生物产生误会和冲突，如果有一天某个种族妨碍了盖思的进化，这些脑袋里只有黑和白的家伙绝对不会手软。


多多与塔丽爆发冲突

无法摆脱的血脉亲情

欧美流派RPG中与血脉亲情有关的矛盾占有很大戏份，《质量效应2》里除了前面提到的塔丽，还有米兰达姐妹、西恩父子、萨玛拉母女等三套亲情戏。美丽动人的米兰达（Miranda）是个克隆人，她的父亲创造她只是为了找个完美无瑕的接班人，但米兰达不愿接受这种宿命，她在逃跑的同时还带走了同为克隆备份的孪生妹妹。不知内情的朋友尼克认为米兰达这样做纯粹是为了报复父亲，尼克私下请雇佣兵帮忙试图让米兰达的妹妹回到父亲身边，最后米兰达在薛珀德等人帮助下打败雇佣兵并将妹妹转移到新的定居点。在薛珀德的鼓励下米兰达第一次与妹妹正面交谈，感动得热泪盈眶的她发现自己并不能冷静对待所有事情，这种不完美也许是一种幸福。西恩（Thane）父子的故事是个家庭教育问题，当爹的干刺客这行在江湖上混出了名，因为害怕下一代也过刀口舔血的日子所以很少主动接触儿子，当儿子的因为母亲惨死心中对父亲充满怨恨，长大后小伙子也提把刀去学砍人，急得老爹西恩双脚乱跳，多亏薛珀德帮忙才在千钧一发之际挽救了这孩子。父子俩在警局一番促膝谈心后尽释前嫌，可见这家庭教育还得靠言传身教，多交流多沟通，不然两代人之间的隔阂势必造成无穷遗恨。萨玛拉母女是个大义灭亲的故事，母亲萨玛拉（Samara）是阿撒力族中专司铲奸除恶的圣斗士，拥有强大超能力不说，看谁不顺眼抬手取人性命还不用吃官司，不知是不是这当妈的杀人太多有伤天和，萨玛拉的女儿莫琳思（Morinth）居然是本族中罕见的夜风魔，简单说就是通过采阳补阴提升功力的邪派超能高手，莫琳思流窜作案四百余年伤人性命无数，萨玛拉一直在到处搜寻她的踪迹，这位作风强硬的母亲坚信只有干掉这个危害人间的恶魔女儿才能完成自己的救赎。最后在薛珀德的帮助下萨玛拉在欧米伽行星堵住了莫琳思，经过一场惊心动魄的超能大战，母女俩陷入死拼内力对峙不下的僵局，此时薛珀德可以根据自己的道德倾向选择帮助母亲还是女儿，唯一的生存者将跟随薛珀德继续冒险。







图1：米兰达担心自己的妹妹
图2：忧心忡忡的西恩
图3：萨玛拉与莫琳思的母女超能大战

薛珀德和他的敢死队穿过欧米伽四号传送门进入银河系核心，英雄们将在那里完成摧毁死神族空间站的壮举，这次远征注定将获得成功，因为这并非消灭死神族的最终决战，而是展现众队友实力的一次集体演出，演出的重点在于达成全员生还的完美结局。如果之前的剧集中没做好充分准备，就连薛珀德本人也可能阵亡，要想避免这种不幸，薛珀德必须开着诺曼底号穿梭于银河系像网游一样疯狂挖矿，一直挖到盆满钵溢手指抽筋。但愿《质量效应3》中的薛珀德不再是一个佣兵头子和矿工，否则这位银河特派员在一代中的辉煌表现可就全白费功夫了。

归根到底，《质量效应》应该是薛珀德的《质量效应》。

宗教、历史与科幻的三重纠结

——《刺客信条2》中的"真相"解读

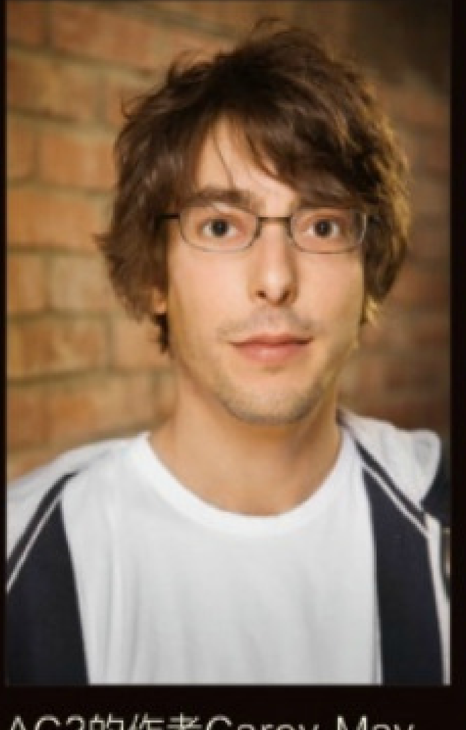
■江苏 十大恶劣天气

你好，我是……他们叫我16号实验对象，听着，我没有太多时间——我有一些东西要给你看，我们一直都在被欺骗，我们被灌输的一切，全部都是彻头彻尾的谎言。

——摘自《刺客信条2》Subject 16《真相》报告书

"耶稣与门徒在最后的晚餐时使用的圣杯，隐藏着一个足以颠覆天主教和基督教徒认知的巨大秘密。"在这种先入为主的假设下，《达芬奇密码》的作者丹·布朗对之后上千年的历史进行了重现诠释。耶稣和抹大拉的玛利亚之间的关系、层出不穷的宗教阴谋、连绵不绝的暴力流血……以架空笔法重现诠释历史的笔法，使得这部作品从一开始就充满了强烈的主观色彩，但丹·布朗对用于支持他各种惊人观点的历史资料，则采用了慎之又慎的态度。这种独特的表达方式，动摇了宗教信徒的认知，也让这部作品激发了读者们对各种禁忌话题的探索欲。

《刺客信条》系列的编剧Corey May丝毫不掩饰对《达芬奇密码》的喜爱，他为两部作品撰写的剧情，可以视为是一个"威力加强版"的《达芬奇密码》——它不仅仅涉及到了对宗教，而且还对人类的起源，以及我们所生活的这个世界的"真相"，进行了颠覆性的解读。《达芬奇密码》的创作基点，是将宗教的"上帝中心论"，转变为了"人类中心论"，对旧的历史和文化主题，进行以"人"为中心的再解读。文艺复兴时期，地



AC2的作者Carey May，扯淡能力绝对不在丹·布朗之下，不过自圆其说的本事则落后了几个数量级



《达芬奇密码》的作者丹·布朗，不幸成为了基督教和天主教信徒的公敌

球中心论的崩溃，对科学界和宗教界带来了空前的冲击，《刺客信条》系列则延续了这一颠覆精神，引入了“高智慧物种中心论”——用外星智慧生命，解释了我们所熟知的一切。虽然类似的笔法在科幻小说、游戏中并不少见，但将玩家置入于一个可以互动的历史时空，辅以各种真实存在过的历史事件和艺术作品，从而支撑各种颠覆性的观点。这种表现手法至少在游戏作品中还是头一遭。下面，就让我们来一同领略《刺客信条》（以下简称AC2）中隐藏的密码。



Carey May在AC2前传电影还扮演了武功高强的信使，差点将Ezio的老爸战翻，可惜最后关头被耍诈阴死了

“先行者”



先行者利用“禁果”奴役人类

外星种族“先行者”（Those Who Came Before）是“伊甸园碎片”和人类的创造者，他们多久之前来到地球，以及在何时消亡，对此人类历史并没有留下确切的记载。但他们曾经存在的证据，在各个文明的宗教典籍和神话作品中均留下了痕迹。这个种族的最后一个成员密涅瓦（Minerva）通过梵蒂冈教廷“圣窖”中保存的全息影像，留下了这样一个真相：“先行者”并不是上帝，他们是一个比人类先进百倍的外星智慧种族。密涅瓦是希腊神话中的智慧女神，在游戏中我们可以收集到的小雕像中，还出现了为数众多的希腊众神，包括阿波罗、波塞冬、和宙斯，甚至包括了罗马神话中的雷神朱庇特，暗示他们都是“先行者”的成员。

密涅瓦这样揭示了人类的起源：我们的祖先，是“先行者”根据自己的容貌制造的生命体（在《圣经》中被解释为上帝用泥土来创造了人类）。从游戏中隐藏的“真相”视频来看，“先行者”最初将人类作为一个奴隶种族来支配，命令他们在地球上建造各种他们所需要的设施。由于人类是以“先行者”为原型创造的，他们的智力水平并不在外星人之下，为了让奴役对象顺从，“先行者”通过“禁果”（the Apples）来催眠人类的意识，使其成为一群言听计从的行尸走肉。一天，亚当和夏娃误入伊甸园，偷走了藏在智慧之树上的禁果，不再受到催眠影响的人类开始觉醒，他们决定推翻外星人的统治。

虽然“先行者”比此时相当原始的人类文明要先进百倍，但是人类的数量优势，使得“先行者”节节败退。此时太阳活动出现异常，直接导致了地球磁极反转，一场浩劫席卷全世界（《圣经》中记载的大洪水），虽然人类和“先行者”挺过了这场灾难，此时他们各自的数量已经严重减少，禁果也分崩离析，化为碎片散落于全球各地。为了不再让灾难发生，“先行者”在地球上建造神庙（如梵蒂冈教廷地下的圣窖就是其中的一个），用于保存伊甸园碎片，防止异常地质活动，并且让人类免于战争。

在游戏中的“真相文件”中，玩家需要找出所有上帝的形象和人类孩童处于同一场景中的油画，并且可以解开这样一个信息“看看这些刺客吧，他们是两个世界的孩子。”暗示刺客是人类和“先行者”共同的后代，他们继承了“鹰眼”特技，正如16号实验对象在《真相》视频中留下的话语：“为什么我们会有这些神奇天赋，那是因为它们就流淌于我们的血液之中。”同时刺客还能将自己的经历和秘密通过DNA一代一代传递下去，这也是为什么密涅瓦可以通过Ezio，向600年后他的后代Desmond解释真相的原因。



留下全息影像，告诉Ezio以及Desmond世界真相的“先行者”密涅瓦



用于回放DNA设备的设备，只对“人神混血”的刺客后代有效

伊甸园碎片

大灾变之后，幸存下来的“先行者”并没有报复背叛自己的人类，相反他们决定帮助人类生存下来。伊甸园碎片就是他们用于维持平衡的圣物，“先行者”不再打算用禁果的催眠功能来控制人类意识，相反他们决定留下伊甸园碎片给那些真正具有智慧力量的人，用于让人心进入安宁平和的状态，从而终结战争。但一旦将其使用于不正当的目的，则会酿成无数的惨剧。遗憾的是，对权力有着无止境贪欲的人类，很难学会伊甸园碎片的正确使用方法。在AC1的故事中，刺客首脑Al Mualim和圣殿骑士团大团长Robert de Sable一开始都希望通过伊甸园碎片来安抚基督教和伊斯兰教世界的人心，结束东征所带来的战争惨剧，但在占有这一神器之后，他们的贪婪欲望很快变得无法控制。当年的第一代神殿骑士，起初也是怀着济世之心，探寻可以结束残酷宗教冲突的伊甸园碎片，但在耶路撒冷的地宫中找到碎片之后，却迅速被欲望所腐化。统治者对伊甸园碎片神力的贪欲，也导致圣殿骑士们在“黑色星期五”遭遇灭顶之灾。





摩西分开红海、埃及十灾、特洛伊战争中希腊众神的显灵等等事件，均来自于伊甸园碎片的作用。这一圣物之所以引发各大宗教派别的抢夺，是因为它所引发的幻觉（显灵），能够证明其拥有者宣传的教义的真理性和唯一性，这也是为什么圣殿骑士世世代代要守护这一秘密，并且着手找到散布在全球各地的碎片的原因。

每一块碎片上还保存着一份全息数字地图，上面记录有全部圣物的具体位置。拥有圣殿骑士背景的Abstergo集团之所以绑架Desmond，以记忆回放方式获取其他碎片的位置，是因为他们曾经拥有的一块在实验过程中不慎被毁，急需找到其替代品，这也引发了整个《刺客信条》的故事。大多数的碎片依然处于休眠阶段，而被发现的碎片，则已经发挥了多次的功效，改变了人类的历史进程。







手卷中记录的关于神器的秘密

已知的圣物

【禁果01、02和03号】

编号为01、02、03号禁果用于制造幻想，控制人的心智，历史上被宗教活动家和政治家、军事家所持有。

禁果01的持有人：“先行者”→亚当、夏娃→亚伯（亚当夏娃的次子）→该隐（弑兄者）→Al Mualim（Altair的师父）→Altair→Ezio→拿破仑→甘地→现代圣殿骑士。目前已毁坏。

禁果02的持有人：“先行者”→血腥女王玛丽一世→伊丽莎白一世女王→甘地→现代圣殿骑士。在AC1的结尾被安装上卫星，准备发射到近地轨道上以催眠全人类，由于升空后发生爆炸，已经无法从外太空对其进行回收。

禁果03号持有人：“先行者”→乔治·华盛顿→富兰克林·罗斯福→约翰·肯尼迪→林登·约翰逊。目前依然保存在美国白宫。

【禁果04、05号】

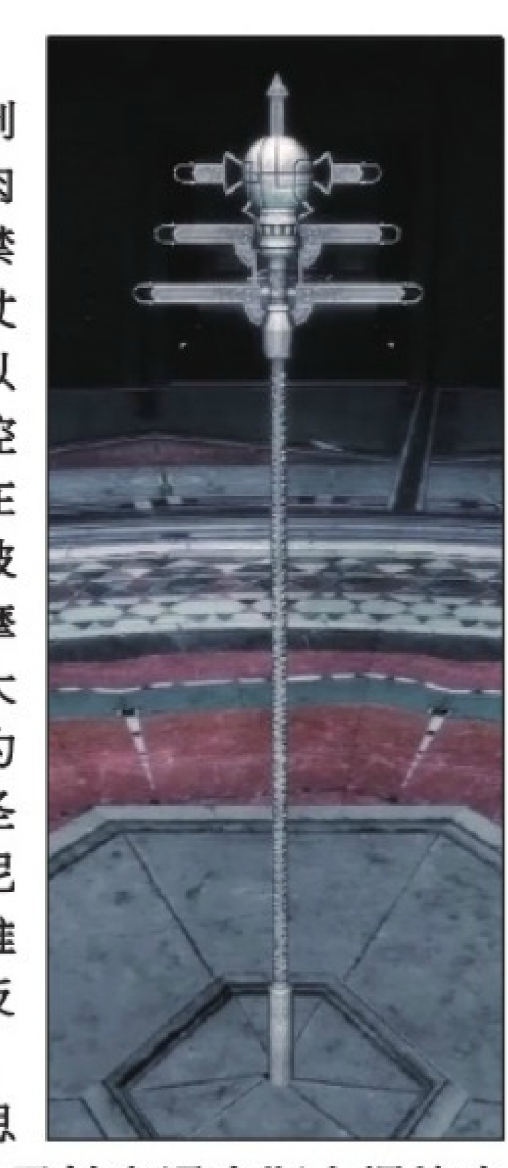
除了产生幻觉以外，它还能带给人类超越时代的科技，他的所有者大都为发明大王：尼古拉·特斯拉→亨利·福特。其中05号禁果保存在美国国家宇航局。而04号禁果的最后一个持有人，是臭名昭著的纳粹魔头希特勒，此人目前下落不明。

【圣剑】

可以摧毁一切的上古兵器，能够让持有者获得战神附体的胜利，赢得任何战争的胜利。传说匈奴王阿提拉的剑能够发出一招威力无比的“战神之怒”，可以顷刻间让数百人死于非命，他所持有的正是圣剑。在历史上，圣剑分别被下列人物持有过：珀尔修斯（宙斯之子）、亚历山大大帝、匈奴王、亚瑟王、西格德（北欧神话英雄）、成吉思汗、圣女贞德。



【圣杖】



用于控制人类思想和肉体行动，将禁果安装在权杖头部，还可以增加其精神控制的威力，在历史上曾经被埃及法老、摩西、亚历山大大帝、施洗约翰、耶稣、圣彼得、罗德尼格·博尔基雅（AC2的大反派）、Ezio、沙皇尼古拉思二世使用过。圣杖在通古斯大爆炸中被毁。

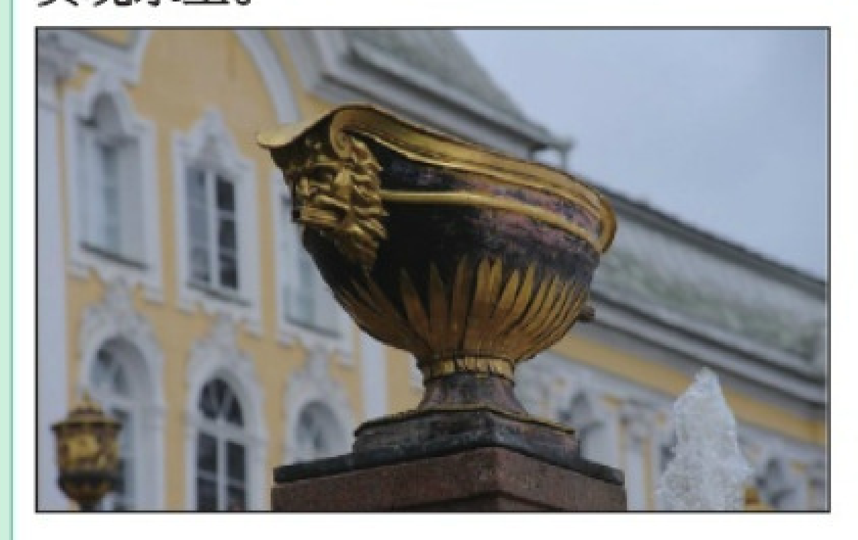
【裹尸布】

裹尸布拥有让死者复活、让病患者康复的神力，在耶稣受难之后，门徒使用这一圣物让他复活。曾经被约瑟夫·希伯来、大卫和耶稣使用过。

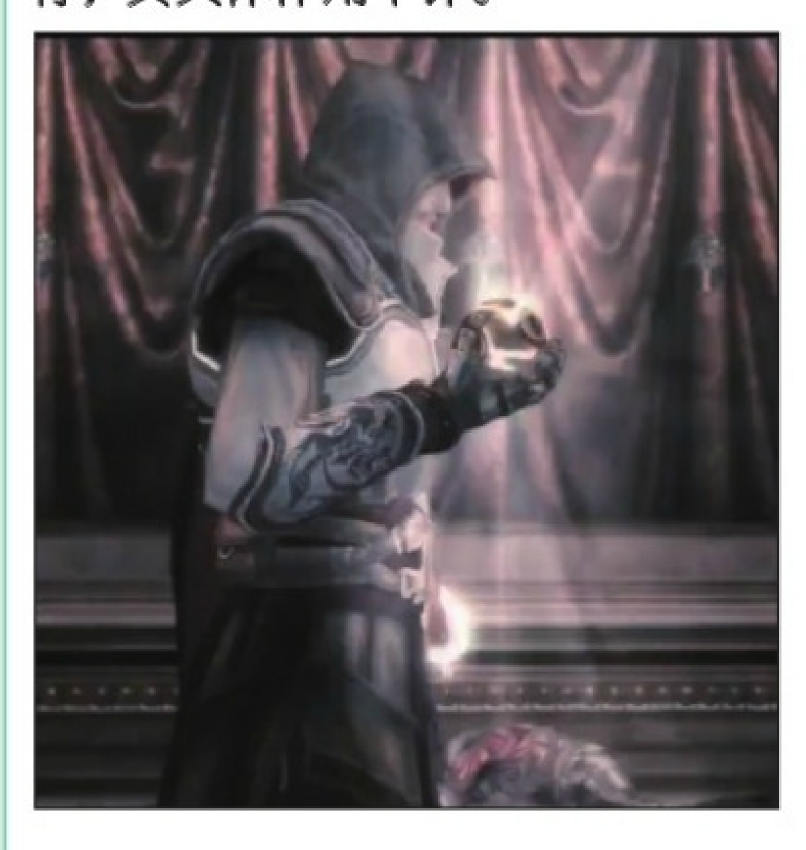
【圣杯】

尽管神殿骑士们普遍怀疑圣杯的

存在，但通过刺客们的探索，发现这一圣物存在的证据，它能够让持有者实现永生。



【水晶头骨】神殿骑士的后人在秘鲁的纳斯卡地区发现了两块水晶头骨，其具体作用不详。



【费城实验】二战时期美国海军进行的一次电磁实验，事故发生后，参与实验的一艘驱逐舰凭空消失了数分钟后，又回到了目瞪口呆的人们的面前。当救援人员登舰之后，发现其中的大多数船员不见踪影，剩余人员的尸体已经和金属融合在了一起。推测该艘驱逐舰被传送到了未来一段时间，而船上正携带有一个圣物。根据游戏中的数字地图显示，废弃后的驱逐舰被保存在内华达沙漠的一个地区，难道是在51区？



【命运之矛】杀害耶稣的长枪，传说能够使主人免于死亡，并且在战场上所向无敌，但一旦失去圣枪，持有者将立刻死于非命。1912年希特勒第一次见到这把传说中刺死耶稣的圣枪之后，就执著的相信持有“圣枪”的领袖，可以具有统治世界的终极力量，他并不希望“圣枪”落入盟军之手。巧合的是，当美军占领了恺撒大教堂，夺走了圣枪，两个多小时之后，它的主人就一命呜呼。历史上的圣枪曾经被郎基奴斯、君士坦丁大帝、查理曼大帝以及多位神圣罗马帝国皇帝所持有。



【哲人之石】能够让其接触到的任何物质转化成黄金，最早在加州的Coloma地区发现，这导致了淘金潮的到来。

当代历史事件的游戏再解读

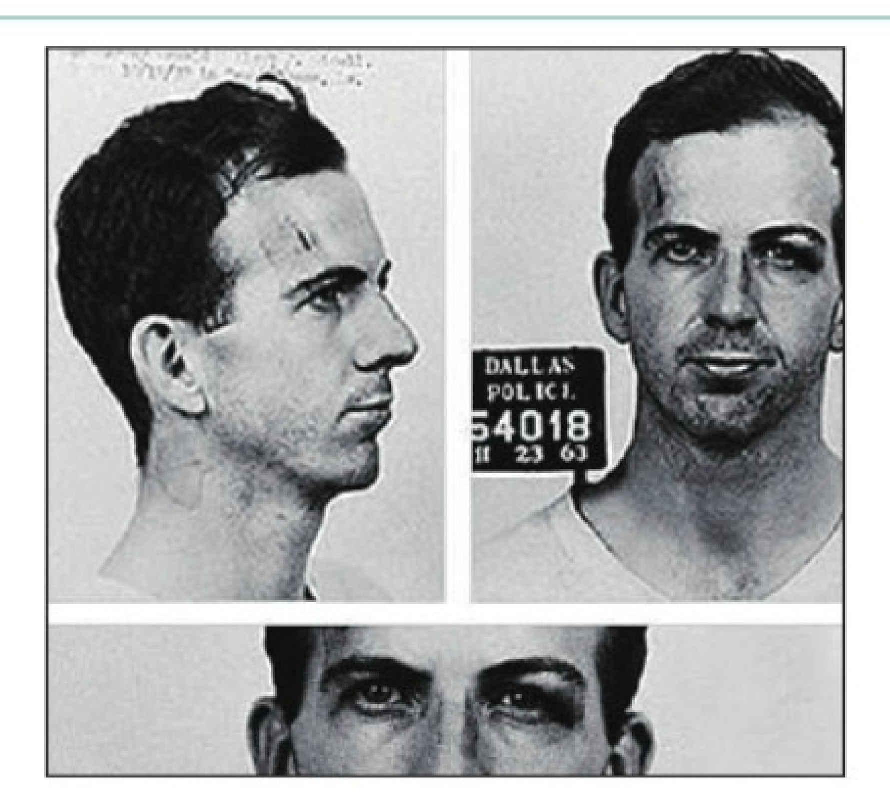
AC2用伊甸园碎片这一圣物，以及圣殿骑士和刺客的二分法，对推动历史车轮运转的人物进行了重现解读，这些线索就隐藏在游戏的各种谜题中，需要玩家亲手去探究，打开Truth Files。AC2的这一游戏机制，再度运用了《达芬奇密码》的“密码式真理观”。丹·布朗在小说中表达了这样一种观点：我们所看到的一切都是假象，历史的真相以一种隐晦的方式，记录在各种历史传承下来的智慧产品（文艺作品、宗教典籍）中，必须通过适当的解码过程，才能获知真理的实质内涵。在AC2中，我们不必跟随小说主人公的思维，去被动观看解码过程，而是化身为真相的探究者，通过一连串的思考，去体验拨云见日的惊奇。



托马斯·爱迪生四处打压尼古拉·特斯拉，舆论也将特斯拉描述为一个面目狰狞的科学怪人，目的是迫使其就范，交出伊甸园碎片

【特斯拉和爱迪生之争】交流电的发明人，推动了第二次工业革命的特斯拉，在创造无数辉煌的同时，却被科学界视为异端而被打压。在AC2的世界观中，特斯拉通过在东欧发现的伊甸园碎片，获得了电磁学的真谛，受限于落后的理论和物质基础，他的一生都在用“现在”去实践“未来”，这也造就了他的悲剧性命运。在真实的历史上，被视为“点亮夜晚的人”——托马斯·爱迪生一直都在试图打压和获取特斯拉的研究成果，AC2将其解读为爱迪生是一名圣殿骑士，而特斯拉则是刺客组织的忠实盟友。为了获得伊甸园碎片，爱迪生进行了一系列用以“验证”交流电有害，借以将竞争对手污名化的实验，以此来逼迫特斯拉交出伊甸园碎片。由于当时的科学力量还无法驾驭圣物，刺客组织请求特斯拉销毁圣杖和伊甸园碎片，不幸的是，这次尝试造成了通古斯卡大爆炸。

【阿波罗登月与肯尼迪遇刺事件】肯尼迪遇刺前后的一系列离奇事件，被广泛视为一个重大阴谋，几乎没有人相信当局逮捕的奥斯瓦尔德是唯一的凶手。苏联克格勃、古巴游击队、黑手党、以色列摩萨德、美国中央情报局，乃至副总统林登·约翰逊，都成为了阴谋论者的怀疑对象。在AC2的Truth Files《阿波罗11号》中，保存有当年登月照片的“原件”，其中我们看不到阿姆斯特朗在月球行走时留下的美国国旗，而是一面Abstergo公司的旗帜，照片上还有圣殿骑士团徽的水印。照片的背面出现了这样一行文字：约翰逊也是“他们”中的一员。揭示了美国宇航局，乃至白宫，都是受圣殿骑士的控制。由于肯尼迪对古巴和苏联推行的外交政策触犯到圣殿骑士组织的核心利益，他们安排了奥斯瓦尔德和另一个代



奥斯瓦尔德在逮捕后不久便惨遭灭口，导演肯尼迪遇刺事件的邪恶势力非常强大


非圣殿骑士出身的约翰·肯尼迪，被这一秘密社团派出的刺客暗杀


登月照片的原件上，位于画面偏左位置的是Abstergo公司的旗帜

号为Z的杀手，除掉肯尼迪，从而让林登·约翰逊接管最高权力。

【福特汽车公司的崛起】亨利·福特，福特汽车公司创始人，装配线理论之父，他所创造的福特主义，对工业生产，以及资本主义世界的生活方式产生了重大影响。早在1914年，福特就提出了“每天工作8小时，支付报酬5美元”的举措，这并不是对工人阶级的施舍，而是在研究高产量、高工资和高消费内在联系之后，让产品生产与消费之间形成良性循环的措施。生产时间得到节约，生产成本得到降低，工人工资得到增加，福特T型车成为了人人都能买得起的交通工具，公司的利润呈直线上升，创造了汽车工业的奇迹。


亨利·福特接受纳粹勋章，历史上的他确实与纳粹势力关系密切

Truth File告诉我们，福特是一名圣殿骑士，他从爱迪生那里获得了一块伊甸园碎片，从而对自己的员工进行洗脑，让他们相信自己享受了高福利，从而更加忘我地为其工作。事实上，5美元日薪和8小时工作制是一个彻头彻尾的谎言。福特将大部分的利润都提供给了柏林的另一个圣殿骑士，他就是此时刚刚登上德国政治舞台的奥地利人——阿道夫·希特勒，从而帮助纳粹党获取德国权力宝座。在真实的历史中，福特发表过一系列反犹太文章，其中最著名的莫过于《国际犹太势力：世界上迫在眉睫的问题》，虽然在文章中反对对犹太人进行残酷迫害，但也将许多发生在西欧的惨剧，归咎为犹太人自己的“劣根性”，为纳粹的反犹政策摇旗呐喊。另外，福特与希特勒之间的暧昧关系，已经不是什么秘密。二战爆发前，福特汽车公司参加过纳粹的军工生产，并且提供过数量惊人的资金援助，希特勒甚至亲笔写了一封感谢信以示感谢，并且授予其德国鹰大十字勋章。

【第二次世界大战】在获得了亨利·福特赠与的伊甸园碎片和巨额活动资金之后，阿道夫·希特勒获得了绑架德意志人民，启动庞大战争机器的法宝。纳粹的崛起，并不是通过当年啤酒馆暴动这样的小打小闹，而是合法选举。通过极富煽动力的演讲，希特勒让纳粹从一个不入流的小丑式政党，在极短的时间内发展壮大，以压倒性的优势赢得选举，登上权利宝座。希特勒的演讲内容中充斥着荒谬的论点，但不但获得了德国人民的认同，而且还感染了西欧和北欧各国的青年人加入其地狱军团。其演讲时的肢体语言也相当滑稽，成为喜剧大师卓别林恶搞的笑柄，却对现场听众有着极大的吸引力。德意志人民之所以陷入如此的躁动和狂热，是因为希特勒使用了伊甸园碎片的精神控制能力。

历史上针对希特勒高达42次的刺杀行动全部失败，这并不是因为希特勒的运气好，而是伊甸园碎片成为了这个纳粹魔头的护身符。通过这件圣物，他预见到了自己的未来，从而躲过了无数次的生命危险。对名称为《地堡》的17号Truth File进行解码，你可以看到这样一句话：在地堡中“自杀”的是他的分身。揭示了希特勒运用伊甸园碎片创造出了自己的幻想，躲过了盟军的视线，从而全身而退，从此下落不明。

希特勒、斯大林和丘吉尔都是圣殿骑士，第二次世界大战的实质，是三个圣殿骑士为了争夺伊甸园碎片而发动的战争。


凭借伊甸园碎片的精神控制力，希特勒让日耳曼民族陷入集体狂热之中

纯属娱乐的“奥秘”

阴谋论在通俗文学、电影和游戏剧本中的风行，就已经清楚地呈现出人类对“真理”探究的怪异兴致。将我们所熟知的世界和历史，包裹回神秘的面纱之中，以这种神秘化的解读方式，来获得身心的愉悦。AC2中隐藏的“真相”自然纯属虚构，并不值得深究，它对于我们对世界的认知，也绝对不会产生像《达芬奇密码》之于天主教徒那样的震撼影响。但制作组在这些谜题中为我们展示的博物馆学、建筑学、历史学、密码学和美学元素，却让我们体验到了浓厚的历史文化韵味，在宗教、历史与科幻的三重纠结中不能自拔——这或许要比那些看似荒诞不经的“真相”更值得我们去关注。

战争的艺术



——《星际争霸Ⅱ》战术潮流初解

■晶合实验室 壹分

前言

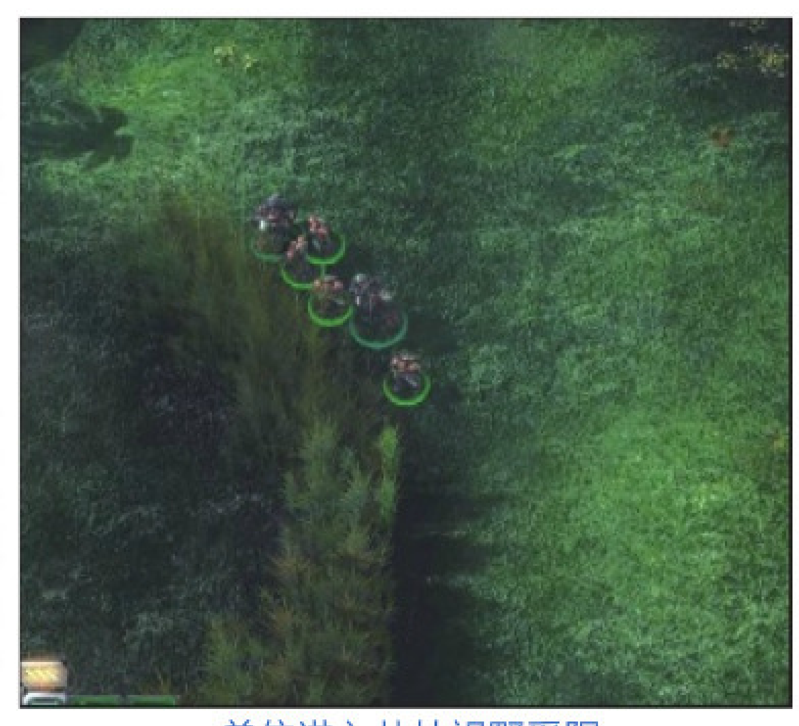
山雨欲来风满楼，已经在Beta测试进行中的《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）已经赚足了人气。相信关注它的朋友随着各大网站媒体的深入探索和视频发布，也多少有了一些了解。暴雪十年磨一剑的精品理念爆发在即，而大家的心情也由慢慢的期待变成了翘首以盼。即时战略的核心特色就是战术，在这一点前作和后作上会有多少雷同之处呢？究竟是一个继往开来的体系还是脱胎换骨的重生呢？下面带着这些疑问，我们一同来探索它丰富的内涵。首先必须明白的一点是，它的平衡性还仅仅是一个雏形。如果单纯的拿进化了12年的前作来与之对比是不公平的，但是我们将在它们之间发现彼此的联系和规律。

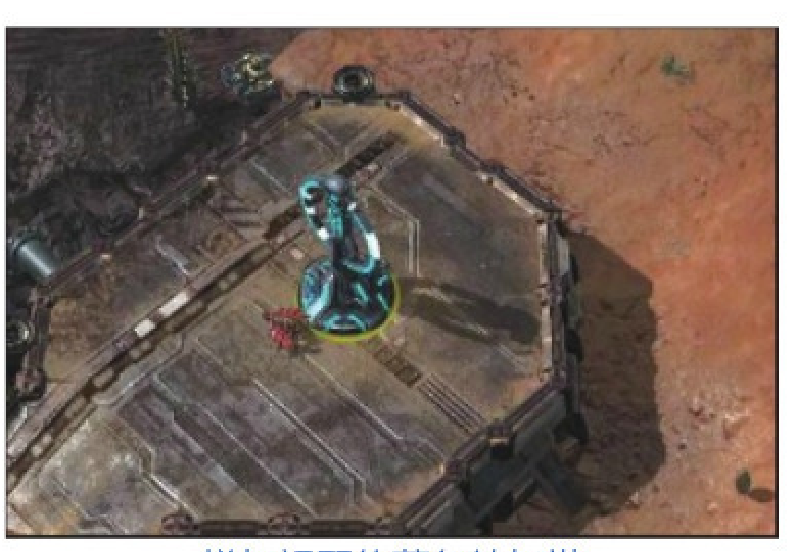
一、变化带来的战术革新

战术的对象就是战斗的本质和规律，当本质发生了改变，战术也会随之进行革新。

1. 地形带来新变化

SC2因为加入了新的兵种、地形、种族等特点，战术较前作会发生根本的变化。在地形上前作受限于2D平面制作的地图，只有高地和地势可以稍做文章。但在SC2中3D引擎开发出的地形更加丰富多彩，利于埋伏包围的树丛、占领可以增加大面积视野的萨尔那加塔，都会让战局变得更加难以掌握。这些仅仅是在Beta版本里面出现的地形特征已经可以彻底改变一场战争天平的倾斜，我们有理由相信，在无比强大的地图编辑器发布以后，还会有更多制约战斗因素的地形特征出现。


单位进入丛林视野受限

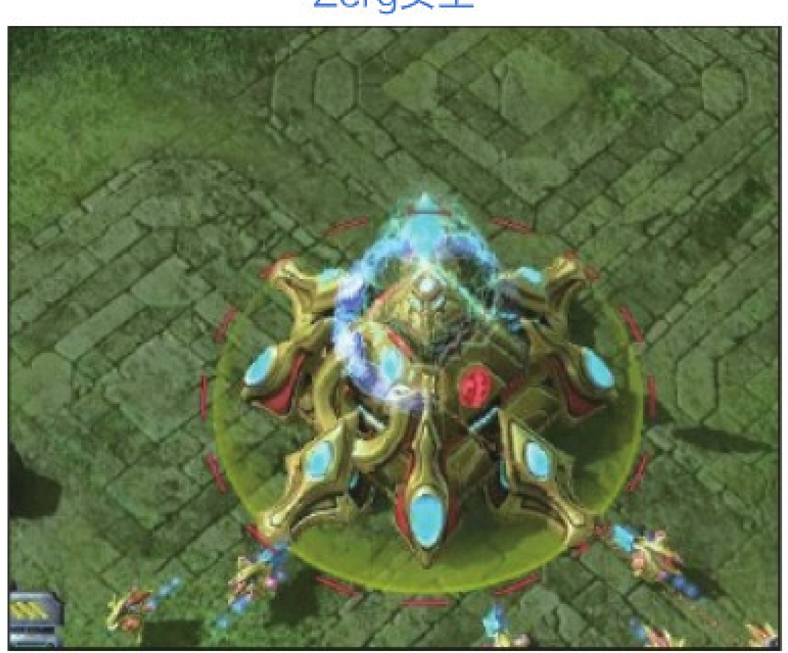

增加视野的萨尔纳加塔

在前作里面每一种战术都非常成熟而且模式化，计算起来甚至可以精确到秒。例如在前作中TVP流行的SKT1战术，Terran在4分30秒的时候出门第一次进攻所拥有的兵力必然是6个机枪兵和一个坦克。开局按照步骤所做，每个工人所带来的资源都是固定数值，每次的资源分配都是固定模式，这所说的就是一种常量。但是在SC2里面，暴雪正在为打破这个僵硬的模式作出努力，它为每个种族赋予了变量——给Terran增加了一种采集资源更效率的矿骡，为Zerg添加了女王带来更多的虫卵，给神族增加了加速升级和生产兵力的能


Terran矿骡



Zerg女王


超时空加速

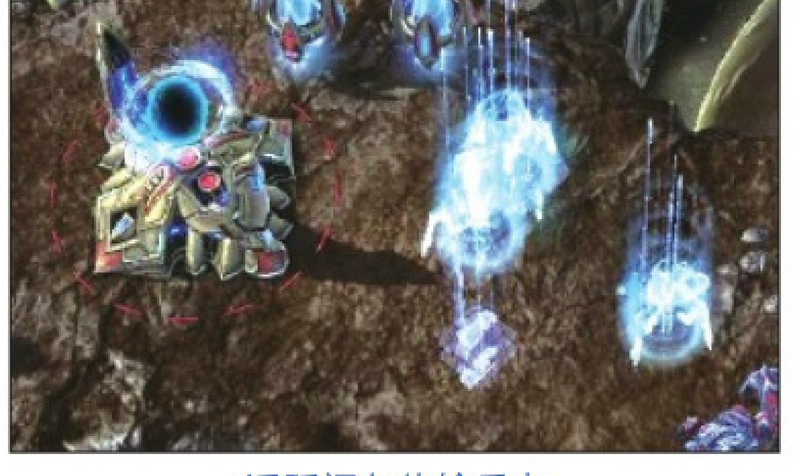
力。这些由玩家选择的特殊技能，像在平静的湖水中投下的一颗石子，它所带来的波澜让模式难以精确的测量。在前作和SC2中一如既往的是，以最少的兵力合理防御，最大化的追求经济的战略达成可以让比赛节奏掌控自如。但实际上这样做更难了，因为在新作中存在的这些变量可以让初期极端Rush战术更加有力度。在这样的一个博弈多彩的开局中，如果还墨守成规地发展部署，你会遭受更强力的狙击。一味的优先资源发展战略不再是最有效的办法，因为永远都有变数在前方等待着你。按部就班不再是最佳的策略，更好的侦查和随机应变才是获得胜利最好的方法。

2. 建筑学的改变在战术上的运用

利用各种建筑物人为地给自己营造有利地形，在战术上我们称之为“建筑学”。

这方面Terran依然是最大的赢家，可以随意升降的空间站（提供人口单位建筑）和依然可以飞行的造兵建筑，不论是在有险可据的要塞，还是在一马平川的平原，都可以很轻易地构建起一道钢铁长城。相比之下前作空间站的体积臃肿，后期需要庞大的空间来发展，新作使Terran在空间的利用上有了长足的进步。在前作中的Bunker Rush（地堡进攻）是一种耳熟能详的战术，Terran侦查到对手大胆的经济开局，可以就地用工程车建造地堡配合后续的机枪兵进行很早的进攻。在新作里面的Terran地堡有了一个新的“回收”特性，地堡可以100%回收带来的好处是Terran前期Rush战术发起将会比前作更加频繁。反正不浪费钱，就算Rush不到尝试下一样也会吓到不少人。


Terran升降自如的空间站



Zerg可以移动的炮塔

Zerg拥有可以自由移动的炮塔（当然仅限于在Zerg粘稠的地板上），使得建筑学更加有侵略意义。前代的Zerg攻击性的炮塔出场机会很少，只有在同族对抗之中，或者先用雄蜂深入敌境去建造基地来铺设粘稠地板。不管是哪种情况都会因为建造时间很长，给对手更多的骚扰机会而难以取得成功。在新作中Zerg基地升级完成后，配合领主制造黏稠地板的能力，攻击性炮塔变得无处不在，甚至可以把前期用来防守的炮塔放到对手家成为攻城的利器。

Protoss虽然在建筑学尚未有新的改进，但兵营可以转化成迁跃门，是一个在战法上的革命性改变。迁跃门可以直接在任何有Pylon（水晶）的区域范围内传送兵种。兵营转化迁跃门虽然需要升级，但是升级速度很快，而且科技树也比较浅。这就意味着，只要在Pylon支持的周围，不论是在开局的Rush或者在中期的一场拉锯战，Protoss的兵力可以源源不断地传送到战场，从而改变战局的走向。

迁跃门在传输兵力

3. 新的操作方式在战术中的效果

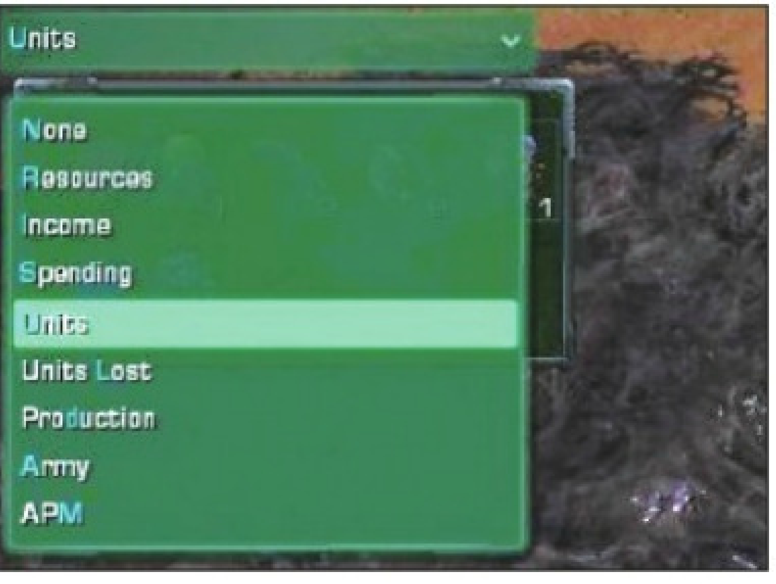
不少细心的朋友会在视频中发现，新作相较前作中的单位更加“聪明”了。没错，拥有重新优化了的AI兵种简化了操作。像前作只有职业玩家才能完成的小狗围杀机枪兵的精彩操作，新作中电脑AI可以完美地自动帮你完成。但是把所有的操作都交给AI也不见得是一件好事，笔者曾经在一局PvZ中抵抗Rush用11个农民加2个Zealot（狂徒）对抗10只Zergling（小狗），结果是农民全部化成青烟。和前作不同的是，经过优化的AI不会使打不到Zealot的Zergling浪费攻击输出，它会自动选择身边最近的单位继续攻击，就这样以前威力无比的农民起义战术，经过现在的AI调整已经成为了不可能的任务。那么前期各种对抗面对Rush战术的时候，农民协防只是一种不到最后时刻坚决不能出击的办法了。

二、战报录像是研究战术的利器

在《星际争霸》战术发展史中，2001年是一个革命性的突破阶段。因为在这一年暴雪发布了1.08版本的《星际争霸》补丁，使它拥有了战报录像的功能。通过研究录像，高手之间的战术、建造顺序、战略思想等所有的细节都可以一览无余。这使全部高手都在热衷于研究战报录像，战术创新和融合达到了一个新的高度。

新作中的录像功能更加的强大，方便的回放功能看一场战报就像看电影一样，可以来回拖拽进度条研究每一个细节。内嵌了资源、兵力、APM即时对比，可以更精确的计算每一个步骤。在这样的改进下，研究战报录像更加简洁高效，每个人都可以成为一个战术家，对战术的发展更新是不言而喻。



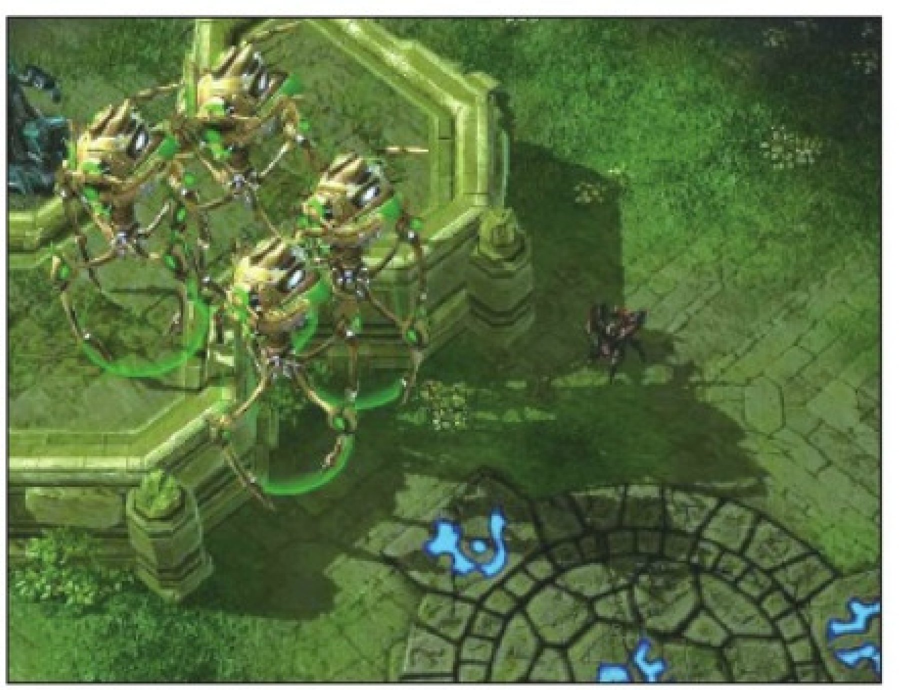


方便的录像进度条和各类选项

三、新单位给战术造成的影响

而新兵种带来的战术变化也是层出不穷，在前作里正面防线部署完毕后，很少担心家里的基地后院起火。但是在新作中，除了空军，一些特殊的地面单位例如收割者、巨像等可以任意穿梭高地的单位的加入，让前线的防御形同虚设，可以跨越地形限制直接打击到对手经济。不同于以往前作中运输机空降战术，对手总是有一段较长时间在攀科技，这样会有足够的时间去侦查或者布防。所以大家感到不适应的是，收割者这样兵种的科技树并不高，在兵营中的建造速度又

比较快，非常容易形成一股游击队在很快的时间内发起突袭。而他们对建筑物有加成的攻击方式，仅仅是一个小部队的游击战也可以很快的摧毁目标，所以收缩防线和合理调整兵力和经济的比例才是最佳的应对方案。

收割者和巨像穿越高地

一些不同的科技树调整让新作的战术也相应做出了变化，比如说Terran取消了护士这个兵种，加入了一个重装机枪兵“劫掠者”来替代她的位置，而现在的Terran只能依靠更深的科技树运输机来获得医疗能力。这样的战争更趋于平衡化了，Terran虽然有了重装的劫掠者加入，但是没有了初期的恢复能力消耗战同样要付出很大代价，再也不会出现前作一样初期1队机枪兵带2个护士横扫一方的情况了。而中期又是运输机亦是医疗船的加入，大大增强了Terran兵团的机动性。既可以恢复兵力的生命值，又可以成为蛙跳式的大规模空投载体，以往对手凭借炮塔防御拖延Terran进攻时间的战术也变得更难实现了。



Terran中期的部队

Zerg原本的刺蛇位置由一个新加入兵种“蟑螂”所替代。看起来暴雪是想让它承担以前的刺蛇地位，但是它强悍的防御和不低的输出让现在的Zerg玩家只想用全部经济都换成铺天盖地的蟑螂。比较前作的刺蛇海战术，现在的蟑螂海战术成型更有威胁，因为它无论是生命值初始防御还是性价比在初级兵种中都很出色，不容易损失在数量上更容易成规模，有了科技的支持埋地行走偷袭和回复生命简直可以用恐怖来形容。虽然在新作中削除了潜伏者，少了面杀伤力的Zerg，仅仅依靠蟑螂坚实的肉盾也可以支持到高科技兵种的出世。不得不遗憾地说一句，在前作中经典的单基地速潜伏者的战术在新作中已经成为了绝唱。

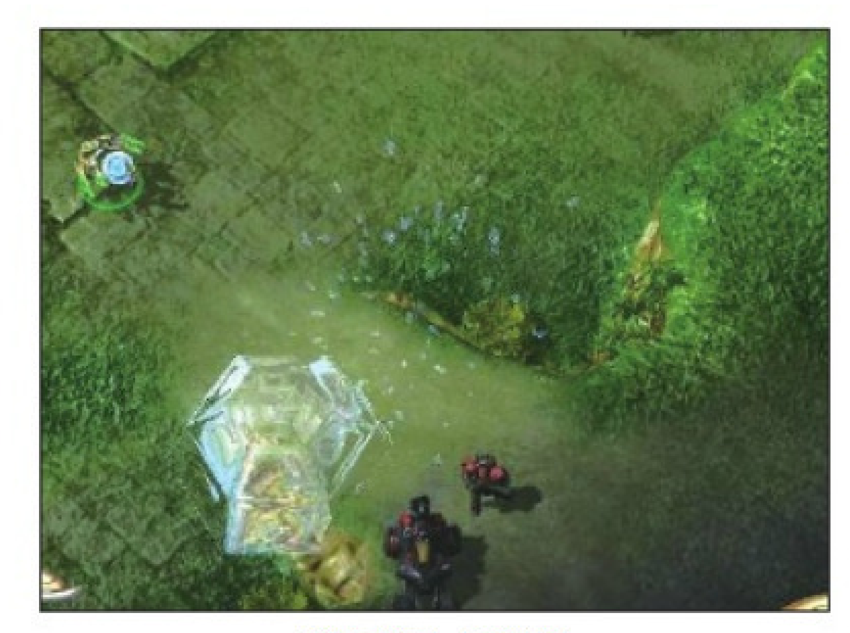


蟑螂海战术



飞龙依然是高操作价值兵种

但是千万不要被蟑螂光环一直蒙蔽，Zerg最传统的“飞龙”依然拥有极高的性价比。优秀的机动力和弹射能力，无论是用来牵制骚扰，或是回援各个击破，飞龙依然像从前一样灵动犀利。在新作对空军还集体疲软的时候，各方面表现的都很优秀的飞龙光芒四射，还有什么部队比飞龙海更令对手没有办法的呢？



哨兵的力场封路

不得不提的是，新增加的建筑“坑道虫”使Zerg的进攻角度更加诡异。这个类似于前作Zerg传送门的建筑，在地图上任何有视野的地方都可以开辟一条通道，如水银泻地般无孔不入的进攻，Zerg的战术值得任何对手小心翼翼。



坑道虫传送兵力在敌人基地

Protoss的前期进攻战术更加主动，这要归功于兵营里增加了一个新单位“哨兵”。它可以在战场召唤类似于障碍物的力场和为己方部队增加一个减少远程伤害2点的守护护盾。在它的辅助下，既可以利用力场干扰敌人的阵型还可以增加自己部队的防御，甚至还可以利用地形封堵路口，让敌人的援兵无法通过，从而强行拆掉对手的分矿区扬长而去。

虽然削除了金甲雄蜂，但替代它位置的“巨像”绝对使Protoss正面战场的作战能力提升了一个等级。这个可以翻山越岭的大家伙，攻击方式是两道互相扫描的激光。它的面杀伤力和高攻击是所有小型单位的噩梦，有了它的加入Protoss综合部队正面推进



哨兵守护护盾

战术威力大增，而其可以自由穿梭高地的特征弥补了它移动缓慢的缺点。在现在的战术中它频频亮相，成为Protoss陆地制霸的终极主力兵种。

还记得前作中经典的速出暗堂武士Rush的经典战术吗？在新作里面，由于Zerg领主要通过2级基地升级才可以拥有反隐能力，现在极限速出暗堂武士Rush战术，甚至不用配合空军就可以直接在对手基地肆虐。虽然淹没在Protoss主流的混合部队战术之中，但是作为一个奇兵突袭，往往可以收到非常好的战术效果。


巨像的恐怖输出

可以看出前作与新作之间是在同一个即时战略框架下的产物，但是暴雪并没有仅仅3D化前作就此了事。而是细心的雕琢，认真的调整，努力的创新。毕竟赋予一个新的生命，挑战传承了12年即时战略经典的神话不是一件容易的事。虽然在同一体系下继承了前作很多战术，但是暴雪也给我们带来了更多惊喜。没有变化就不会有创新，没有创新就不会有进步，这也是竞技游戏永恒的魅力。

四、战网中战术的演变

第一批有了Beta账号的幸运儿已经在战网上开始他们星辰征战了，不断的战斗，在战场中总结规律，用经过千锤百炼的开局方式，经过战火洗礼的临机决断，丰富的战场经验获得最终的胜利。这一切，就是一部部的战术的进化史。

就拿现在不停地在发展的PvZ战术来举例：在最初阶段Zerg玩家发现了蟑螂优异的性价比，开始使用爆蟑螂战术。在蟑螂和Zealot的对抗中，Protoss毫无疑问地被压制住了。紧接着，Protoss开始反击了，他们利用迅速科技生产不朽者加巨像的混合兵种单位对付单一的爆蟑螂战术。甚至在其中演化出了用虚空舰来一举推掉没有防空的Zerg。Zerg玩家也不甘示弱，发现了Protoss尴尬的对空弱点，针对性的经典的飞龙战术又让Protoss玩家回到了被压制的原点。那么Protoss玩家是不会低头的，于是更加暴力的哨兵结合Zealot压制，让Zerg不敢那么轻松的爬升科技。这样一个斗智斗勇的过程还在继续，至少我们都没有看到瓶颈，双方阵营的玩家随着对种族、新兵种的深入了解，对战术的把握更加炉火纯青。

有激烈的对抗进化，同样也有静静的蜕变。现在的TvP战斗中，由于缺少了地雷这个重要环节组成部分，Terran没有办法像前作一样利用机械化战术来对抗Protoss。于是我们的Terran玩家选择了爆机枪兵加劫掠者的组合，开始就对Protoss进行压制。在前期全力压制的情况下，Protoss发现用追踪者和Zealot和Terran的混编部队交手并不是一个好办法。于是开始像前作一样速出机械实验室，利用不朽者过渡巨像来和Terran的兵团抗衡。很快在巨像的恐怖输出面前，Terran感到了Protoss混合军团的可怕之处。针对性地在兵团内加入Ghost释放EMP震荡炮来制约Protoss的混合部队，用维京战机来压制巨像。Protoss最终还是祭出了前作对阵Terran的法宝——圣堂武士。离子风暴的闪耀，对Terran的杀伤力从来都是致命的。现在的TvP就成为了一个对双方战局掌控，和对时机把握的一种考验了。我们还不能说他们之间的战术对抗已经相当成熟，但通过这样的碰撞会带来更多战术的萌芽。

当然也有那么极少数的例外，现在的PvP同族对抗在战术上反而有衰退的迹象。因为Protoss削除了前作中的金甲雄蜂，同族对抗中不需要担忧经济会遭到空投的打击，所以大家都开始一心一意地在正面战场作战。开始出“追踪者”一方往往被Zealot加哨兵的守护护盾压制得很被动，而现在的迁跃门传送战法又让兵力到达战场是如此的迅捷，所以现在PvP战术回到了原点。直接在对方家中或附近建造水晶，利用迁跃门传送Zealot互相搏杀。如果在科技的时候遇到这样的凶狠战术，那就会毫无悬念地直接一波被带走。在战术暂时还破解不了的时候人们往往会相互效仿，PvP的时候甚至出现直接将兵营建造在对手门口凶狠的Rush。这样仅仅是初级兵互相攻击的比赛是没有任何战术乐趣而言的，很多顶级的Protoss玩家坦言PvP带来无聊的战局。所幸它出现在Beta版本当中，在此间的任何Bug将得到暴雪认真的修订。



《星际争霸Ⅱ》——自由之翼

结语

我们发现在战术进化上，初期大家都是在努力用前作的知识来解释这个全新世界。但是前作的战术平衡并不等同于新作，由于更多的新元素加入已经打破了以前的模式。于是人们开始研究新兵种针对性的克制以前的战术，从而取得战术优势。但是被压制的一方也开始了更积极的新兵种挖掘，从而找到对抗优势方的办法。这样的一个阶段，其实就是原有战术适应新环境，和被新环境来检验修正的一个过程。看起来暴雪完成了一个非常了不起的作品，让广大玩家参与进来，与SC2一起共同成长。

到目前为止，战网上的战术正处于一个重要进化阶段。但是最终会演化成什么样，虽然暴雪是捉刀者，原动力还是要看玩家们的挖掘和努力。但是我们必须明白战术的本质——战术永远是为战略服务的，战术每一次成功的执行都在向战略目的的达成迈进一步，战术的光芒只有闪烁在战略桂冠上才有意义。

《星际争霸Ⅱ》的光环引来了更多领域的关注，一个《魔兽争霸Ⅲ》的职业选手和《星际争霸》的职业选手在《星际争霸Ⅱ》的舞台中一较短长也是一件很有趣的事情。就像我们期待着他们的交锋一样，我们同样期待着《星际争霸Ⅱ》的黎明。P

▶深度关注

网络小说改编网游是福是祸？

不得不说我们的网络世界是伟大的，时间节省了、生活多彩了、娱乐丰富了，连带着赚钱都容易了。以前一说网上赚钱，人们第一时间想到的肯定是网游代练，少部分人知道外国有点广告的赚钱方法，那么现在一说到上网赚钱，大多数人第一个想到的就是“网络小说”。

■河北 小狐狸

随着网络小说的风行，许多商家开始开设文学网站，只要作者的小说点击、收藏到达一定数量网站就会与作者签约，作者的小说要是受到大量的好评，网站还会进行买断、出版等一系列措施。如果是以前作为小说作者走到这个地步就已经满足了，但是现在不一样了。2006年完美时空率先以网络小说《诛仙》改编的网络游戏《诛仙》上市，其效果是“杠上开花翻一番”稳赚不赔，游戏和小说的人气那是比翼齐飞，自这以后无数的网游商家就盯上了网络小说这块肥肉。而各位网络小说的作者也浮想联翩的渴望有商家对自己抛出橄榄枝，不过网络小说改编成网络游戏对作者和读者来说真的是好事吗？

读者

《诛仙》可以说是玄幻小说东方仙侠类的巅峰之作，整体的框架、人物的感情、景色的描写都非常到位，难得的是用词也非常的优美，所以自作者开始连载就受到了全国无数读者的追捧。“网络小说”的走红可以说是读者铸成的，否则不论你网站怎么推、作者写得怎么好全是白搭，所以对于“网络小说”来说读者是作者首要考虑的。网络小说的读者有三等，一等读者是死忠，奉小说原著为宗旨，二等读者是粉丝，原著、后记、编外照单全收，三等读者是过客，看了、哭了、笑了、了解了，也就结束了。

从《诛仙》传出要改编成网络游戏的消息，许多读者都热切关注，在论坛、QQ随处可见《诛仙》迷的留言和讨论，甚至连有关《诛仙》网游的新闻下面都有无数留言。当《诛仙》摇身一变成为网络游戏和大家见面后，测试阶段的玩家几乎90%都是《诛仙》小说读者，大家都非常好奇自己热爱的小说变成网络游戏后是什么样子，但当《诛仙》运营一段时间以后，流失了许多《诛仙》的读者玩家，读者玩家放弃游戏的原因是什么？

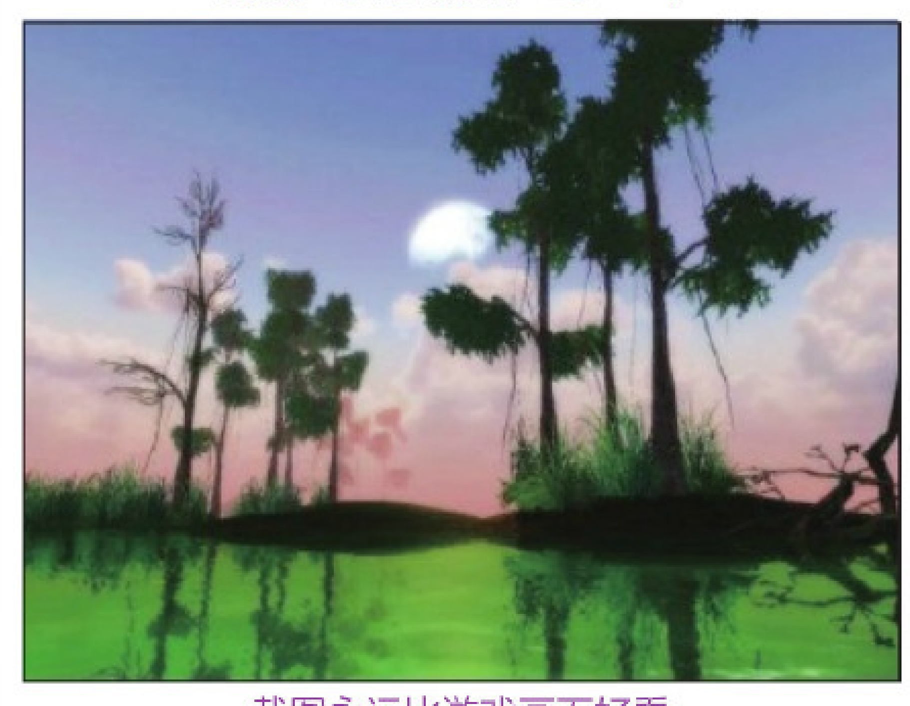
经过调查发现，其中70%的读者玩家觉得网络游戏《诛仙》让大家太失望，根本没有体现出小说的魅力，甚至有玩家觉得《诛仙》改编成网游是对小说的一种玷污，持这种观点的玩家多数是《诛仙》小说的死忠读者。还有20%的读者玩家觉得做成网络游戏的《诛仙》和小说一比就变味了，他们对于小说剧情的变动非常在意，认为这样根本无法在游戏中身临其境地感受小说的氛围。最后10%的玩家觉得完美时空太黑了，不花钱基本没办法顺畅地玩游戏，所以干脆放弃，看小说能感受原汁原味的《诛仙》，自己何必花钱练级感受改编的游戏。最后《诛仙》的读者们得出结论，想品《诛仙》还是看小说的好，想在游戏中找《诛仙》小说里的感受，想在游戏中找《诛仙》小说里的意境，想在游戏中找《诛仙》小说里的体会，只有两个字——做梦！



个性的《神墓》武器



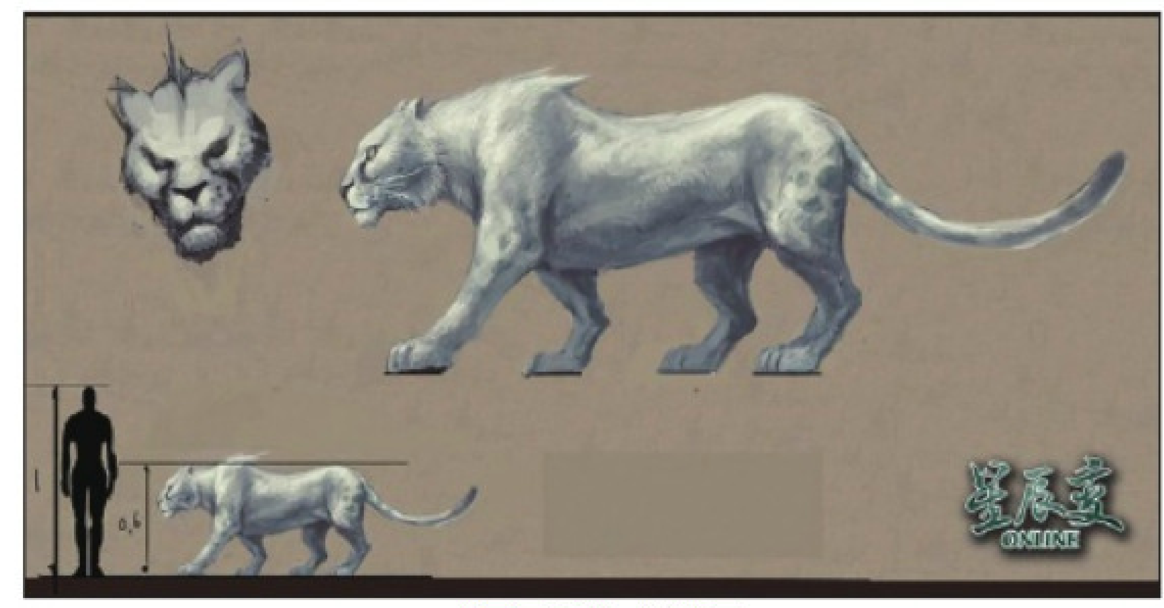
萧潜大叔的《飘渺之旅OL》


截图永远比游戏画面好看

当然也有读者选择支持游戏支持自己喜欢的小说，毕竟看过小说的读者对游戏本身有很大的了解，玩起来上手容易、做任务轻松，尤其是平时看小说基本不怎么玩网络游戏的人，小说看累了去游戏里放松一下，游戏玩烦了在里面找点和自己一样既是读者又是玩家的朋友聊聊天，别有一番风味。一些读者觉的看小说时自己恨不得身临其境，网络游戏给了自己这么一个机会，虽然对于剧情变动比较在意，但是有总比没有好，甚至有的读者玩家觉得改编成网络游戏以后，小说中的遗憾应该圆一下，比如说让受玩家喜爱但是死去的角色复活，让玩家痛恨但是一直有小强般生命力的反面角色早点出局，让玩家可以选择主角和哪个配角成双成对等等，各种YY百花齐放热闹非凡。



笛风真人



《星辰变》的豹子

从总体上来看，不光是《诛仙》，其他如《鬼吹灯》《兽血沸腾》等作品被改编成网络游戏后，无一不是被读者一顿乱拍，只是前面有一个《诛仙》开路，后面读者都有了一定的承受能力。不过并不是每一个开发商都能把游戏做得像《诛仙》那么华丽，经过一段时间以后，读者们看了一圈返回头对比一下觉得《诛仙》还是幸运的，起码就第一印象视觉效果来说《诛仙》是最好的。

作者

网络小说作者的愿望是什么，第一读者多、第二赚钱多、第三出名，现在甚至有的作者觉得自己出不出名都无所谓，只要自己的小说出名就可以了。只有想靠网络小说致富的作者才会特别关注自己的知名度，因为他还需要靠自己的名气为之后的小说造势。现在对于网络小说的作者来说出版已经不是最重要的了，如果能被网络游戏开发商看中，可比小说被出版可要赚钱得多，名气来得也快，不过小说改编成游戏对作者来说难道真的好吗？

小说《飘渺之旅》在百度百科里被称为“2006的玄幻巅峰，当代网络‘三大奇书’之抗鼎之作！”仙侠修真类网络小说，曾被认为网络四大名著之首，经典中的经典，至今仙侠修真类小说主流都是以模仿、借鉴《飘渺之旅》为主”。有了这样的成果必然会有诸多出版社来竞相争抢，但是《飘渺之旅》的正版书一直在推，到后来和《飘渺之旅OL》同步推迟。最后才公布消息，因为《飘渺之旅》要改编成网络游戏，所以书将和游戏同步上市，导致几乎读者们用电脑、手机翻烂了《飘渺之旅》都没有盼来一本正版的图书。

萧潜大叔的一切都是被台湾省书商承包的，他本人非常无奈，因为《飘渺之旅》要改编成网游，小说出版推迟，所以出版社先把他的《超级进化》推出了。但是《超级进化》和《飘渺之旅》可以说是两个风格的书，而且《超级进化》完全没有在网上抛头露面过，名头远远赶不上成名作《飘渺之旅》，所以局面打开得很艰难。现在的读者都非常聪明和挑剔，以前会因为喜欢一个读者而去买他的书，现在大家都会先在网上查下信息看是否符合自己口味再进行购买，也有读者喜欢在网上看完，觉得喜欢买来再看一遍然后收藏。可怜的萧潜大叔因为小说要改编网络游戏所以摔了一跤，看过《飘渺之旅》的玩家都觉得萧潜大叔亏了，因为《飘渺之旅》是一本随时能够抓住人心的小说，只要是接触到这本书就会被它的内容吸引，看过的无一不是印象深刻。

《飘渺之旅OL》为萧潜大叔带来的读者远没有完美时空给萧鼎带来的读者多，细心的读者能够发现，其实《诛仙》网络游戏出了以后给小说带来了许多新读者，在一些论坛和QQ群里时不时会蹦出一些恍然大悟的读者，也有一些读者三五成群辩论究竟是游戏改编后好理解还是小说原版好接受。但是《飘渺之旅OL》不是这样，游戏面世以来读者增加量远远不如《诛仙》来的实在，甚至有玩家觉得《飘渺之旅OL》是在吃小说读者的老本，不知道就这个问题萧潜大叔会不会再次无奈一下，毕竟代理公司不是由他决定的。

“一款游戏的推出后如果不符合玩家需求，那对于研发团队来说是最遗憾的事情，为了不让这个遗憾继续，在研发和玩家面对面详谈后，在延期的这段时间内，研发的重点除了在玩家体验流畅度上修改之外，最大的调整方向还是以‘符合题材本身精神的方向’以及强化‘成就感与战斗感’为主要调整方案。”这是《飘渺之旅OL》推迟测试的原话。虽然说得很好听，但是《飘渺之旅OL》从开始有贴图新闻之后就开始接受读者的攻击。只是这个时候的读者大多是在为萧潜鸣不平，凭什么用了这么久的时间，还耽误了作者出书，结果迎来的是这样一款游戏。

著名网络小说《兽血沸腾》也改编成了网络游戏，其实这个小说的作者本身就是《魔兽世界》的玩家，连带着小说里很多内容也和《魔兽世界》异曲同工，小说虽然火了但可惜游戏没有火。很多读者在看了《兽血沸腾》知道内容是借鉴的《魔兽世界》后倒是去《魔兽世界》转了转，至于《兽血沸腾》的诞生大多数人是新鲜感一过就放弃了，不知道静观在看到自己小说改编的游戏被沦为笑柄和称为山寨“魔兽”后有什么感想。

不过从大体上来说小说改编成网络游戏作者是赚到钱了，只要是有好点的代理、有点技术的制作团队，依靠一些读者的支持，游戏还是勉强能够存活的，但是越来越多的读者觉得作者一旦决定改编游戏就是拜金，对作者本身的形象会打折扣，不知道对作者以后出书有没有影响。

还值得一提的是“我吃西红柿”的《星辰变》，据说盛大邀请他做了游戏的创意总监，这一决定为读者玩家们带来了一针强心剂，不过且不说盛大的游戏在外挂方面叫人泪流满面，就看前车之鉴玩家们也都不敢抱太大希望，希望越大失望越大，可是如果《星辰变》还和之前的某些游戏一样壮烈的话，不知道到时候读者玩家们会不会向“我吃西红柿”这个创意总监丢砖头。


蛇会长角吗?

玩家

在这个网络小说蓬勃发展欣欣向荣的时代，网络小说的读者群每天都在不断的壮大，看网络小说

《神墓》有点传奇的味道

的读者年龄层跨度比较大，但是主要人群还是年轻人，对于网络上流传的认知度非常高。而且年轻人普遍好奇心都比较重，尤其是新鲜事物，不论是喜欢还是不喜欢都要亲力亲为体验一把，给自己一个可以称赞和贬低的理由。就这点来说网络小说就是一块超级肥肉，不说改编成网络游戏的小说本身就有很高的知名度，只是游戏还没研发已经有一群预约好的玩家群体这一条就足够运营商美得冒泡了。目前几乎所有由网络小说改编的网络游戏都是道具游戏，年轻人的好奇心层次不同，许多人不在乎花点小钱体验下、了解下，一个人花钱是小钱，但是全国人花一点小钱流到一个口袋里，积少成多也非常可观啊。网络游戏市场五花八门丰富多彩，在2000年至2003年的时候玩家们想玩游戏最多挑一个类型基本就已经知道自己玩什么游戏了，换成现在许多人想玩游戏但是不知道玩什么好，有的人懒得试，有的人试了几个不喜欢就放弃了，有的人只是勉强在一个马马虎虎的游戏里打发时间。

网络小说改编的游戏就不一样了。首先是代入感，读者们看了小说以后80%都渴望自己能够进入小说的世界大显身手，是小说难免就有遗憾，那么根据小说改编的游戏是否能够弥补这个遗憾是一个很大的亮点。其次就是游戏的设定，许多玩家在接触新游戏的时候不看网站介绍，等到了游戏里自己也摸索得差不多了，也发现自己根本不喜欢这款游戏，能够达到改编游戏的小说基本都有一个很完善的设置，开发人员可以大大节省人力，即便是按部就班也不需要担心没有人来玩，因为小说的死忠会第一时间鼎力支持，现在有盛大开了让作者来担当创意总监的先河，相信之后的小说改编之路也会有人竞相模仿。

最后也是很重要的一点，现在玩家品味越来越高了，像《传奇》那样的游戏要是放到现在根本就不可能火，简单的PK、打怪、升级游戏已经吸引不了玩家的眼球了，玩家们开始关注游戏的世界观、剧情、任务设定……为什么《魔力宝贝》这款老游戏到现在依旧有人在玩，有的玩家是因为怀念当初的游戏氛围，更多的玩家是依旧迷恋《魔力宝贝》的剧情和任务系统，当初甚至有杂志月月上《魔力宝贝》的稿子，刊登的不是任务攻略，而是由作者总结整理的游戏剧情故事。尤其可见一个好的背景、一个宏伟的世界观、一个健全的任务系统是多么的重要，网络小说恰恰把这些都具备了，一切都是现成的都是大家喜欢的，这比开发成员绞尽脑汁地想要方便很多，还不需要冒险。很多好的小说都有读者写同人，同人不但可以给人新的思路，还可以为游戏做免费宣传，甚至还给游戏的宣传活动出了好点子。

在多数读者玩家们看来，网络小说改编成网络游戏对于运营商来说是稳赚不赔的，事实也确实是如此，和那些费劲开发结果一次次重新包装重新改名的游戏比较下，最差的改编网络游戏也比它们要活得轻松自在，随便搞一个作者现身游戏的活动，在线人数肯定直线狂飙，就算不能像完美时空赚那么多的钱，但细水长流也够吃上很久了，毕竟网络游戏普遍的寿命也就一到两年，鼎盛期在半年到一年之间。



改编得最失败的《鬼吹灯OL》

成功与失败

商人、玩家、读者在看改编的网络游戏角度是不一样的，这也就造成了网络小说改编网络游戏成功与失败。商人注重的是赚钱，玩家注重的游戏的可玩度，读者注重的游戏的改编，每个人看游戏的角度不一样，每个喜欢的游戏性质也不一样，但是为什么改编游戏的受欢迎程度差距就这么大呢，我们来概括地数一下。


完美的《诛仙》


请问这形象哪里像神仙了？拜托！

最重要的：结合度

网络小说改编成的网络游戏个人感觉最重要的就是结合度，因为改编的游戏本身就是以小说为基础，如果不能很好地把游戏和小说结合，不能很好地把小说的情节、人物的感情代入到游戏中，那么这个游戏肯定是失败的，连小说的读者群都无法吸引，又怎么能靠读者群来发展更多的玩家。

在结合度方面最为失败的要数《鬼吹灯Online》，《鬼吹灯》是一部涉及到许多中国古代天文地理及风水的知识的小说，又是以盗墓为题材，如果做成RPG比任何题材都有发挥空间，因为小说自身就非常深厚。在《鬼吹灯》研发过程当中无数读者抱以十万分的期待和热情，但是事实往往不尽人意，翻版的《地下城与勇士》的模式，画面、操作、内涵……一切的一切都叫玩家大失所望，一个好剧本落在了一个三流导演的手里，可怜的天下霸唱估计自己都在暗暗痛骂麦石。


《星辰变》主角设计很帅

遗忘的重点：画面

其实任何游戏的画面都很重要，但是网络小说改编的游戏往往会忽视画面，《兽血沸腾》的宣传画一出，什么都没看的玩家就先吐起了口水，试问一个叫人连看都不愿意看的游戏怎么可能会火？改编的游戏更会叫预定的读者玩家们大丢砖头。

《兽血沸腾》改编成游戏本身就有一定的争议，因为游戏本身是借鉴的《魔兽世界》，所以有的玩家在研发时就很不看好，但是抱着试试看的态度还是有所期待，可是《兽血沸腾》只是出了一个宣传画就已经被口水淹没这是谁都没有想到的。不过《兽血沸腾》并不孤单，《飘渺之旅OL》在出了游戏截图以后也被读者一顿海喷，小说中如梦如幻的仙甲、灵器让玩家对游戏的装备设计抱了很大期望。毕竟内容、任务等在小说中都有了了解，只有画面上玩家可以做最大的幻想，可是《飘渺之旅OL》的装备道具让玩家大跌眼镜。就这一方面各位开发商还是应该学一下完美时空，不说游戏内容和收费制度，起码游戏叫人一看就很舒心，看得玩家笑着就把手中的人民币换成了游戏中的时装道具。即便是一些2D游戏也应该做出高矮胖瘦、可爱、飘逸、英俊等效果，连人物、装备都不能看，场景如何设置如何又怎么样？技能效果玩家就更懒得看了，读者更是会送来无数的口水和板砖。

其实有小说做基础，这些画面和装备都应该很简单，作者已经在地上画了一个圈，开发商只需要修饰或者画龙点睛就完全可以满足基本玩家群体（读者）的要求。

忽视的群体：女性

纵观网络小说改编历程，《诛仙》《兽血沸腾》《飘邈之旅》《星辰变》《神墓》《鬼吹灯》《佣兵天下》……难道各位运营开发商不知道现在网络游戏中女性玩家的队伍已经非常可观了吗？看久游的《劲舞团》，虽然名声不好，虽然游戏没有技术含量，虽然搞出了很多绯闻和各位“门”，但是AU的收入如何大家都知道啊，为什么开发运营商都忽略了女性玩家？

女读者、女玩家是不容被忽视的群体，最简单来说网络游戏里女玩家多了男玩家自然就增加，而且女生比男生更加注重外表和一些华而不实的道具，商家更好赚钱，随着女玩家越来越多，许多网络游戏的No.1公会会长也都是女玩家，在《新飞飞》游戏当中排名第一、当国王的很多都是女生，在《魔力宝贝2》中全国第一公会会长是女生，全国第一全满队中有两名女生，就连网页游戏《大富豪》许多服务器的议长也都是女生。许多女生玩起游戏来比男生更舍得花钱，现实生活中结婚的夫妻有的老公甚至大把花钞票哄老婆开心，不明白为什么到现在就没有一款改编小说是打着女生游戏的旗号，放着大把钞票竟然没人来赚。小说网站中女频作者不少好小说更不少，读者群也非常庞大，而且现在很多年轻的女生还酷爱耽美，如此大的发展空间竟然没有开发运营商看得见吗？

结语

网络小说改编网络游戏还是有很大的发展前途的，其实做好的话完全可以做到作者运营商双丰收，只是现在的开发运营商只认钱，许多都抱着能宰一个算一个能宰两个赚一双的态度，而作者根本没有余地去挑选开发运营商，一款垃圾的网络游戏牺牲的只是商人自己，但是一款小说改编的垃圾网游牺牲了人力物力财力、牺牲了一本成功的小说，还玷污了小说在读者心中完美的形象。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



如此山寨的《兽血沸腾》



《诛仙》的绝美离不开人民币

▶深度关注

网游十年：游戏 玩家 生活

时间是没有长短之分的，网络游戏产业发展了十年成为了朝阳产业，不但发展没有停滞，而且吸引了越来越多的投资进入业界，更因其在此次经济危机中逆市而上的优异表现而被称为新兴娱乐业的代表行业。但对一个游戏玩家来说，十年的变化就要深刻得多了……

“80后”的游戏生活

■北京 暗影游侠

随着时间迈入2010年，曾经饱受争议的“80后”一代人也开始逐渐进入而立之年，“80后”无疑是命运多舛的一代人，社会的变革和转型使“80后”处于迷茫和困惑。不论是已经立业的“80后”，还是想立却难立的“80后”，都不约而同地开始在网络上晒起了自己小时候的生活，过去的老师、同学、动画片、零食……一时间，网络上弥漫着一股“怀旧”风。一张张照片拼合起了“80后”小时候浓重的生活滋味，而“80后”说起伴随着自己长大的游戏就更是如数家珍：弹珠、滚铁环、《魂斗罗》、街机、《超级玛丽》、CS、“仙剑”……每一个名词都代表了“80后”一段生活的美好记忆，都能引起“80后”的强烈共鸣。

哪个“80后”的童年曾经少了这些?

当中国迎来网游产业高速发展的时期，习惯于接受新事物的“80后”很快接受了这种形象的游戏方式并成为了主力消费群体。在庞大消费群的刺激下，网络游戏开始了飞速的发展，不论是数量和质量，都有了长足的进步，从早期的RPG一统天下，到如今的RPG、FPS、TAB、ACT系列游戏的百花齐放，仅用了短短的十年时间。

十年的时间对一个行业的发展是短暂的，但足以改变整整一代人，当“80后”中开始有人成了白领、蓝领，有人当上了局长、市长时，当家庭责任超过了对等级和装备的追求时，当在现实生活中的奋斗让自己不再虚拟中沉迷时，“80后”的游戏生活就开始变成了青春的回忆了……

偶尔上线看看等级已经很高的游戏角色，做几遍熟悉得不能再熟悉的游戏任务，公会里很少再有人发言，刷喇叭等更是与自己绝缘……除了少数网络游戏的成瘾者，“80后”大多已经告别了以网络游戏作为主要娱乐方式的生活（对一部分人来说甚至是唯一的娱乐方式），并开始对自己的游戏经历进行总结和反思。时光飞逝，曾经伴随着“80后”成长的网络游戏会就此退出“80后”的生活吗？



↑“80后”美好的游戏回忆

“80后”已经开始成家立业


→游戏等级到了很高后，游戏乐趣大大减少

网络游戏的3.0时代

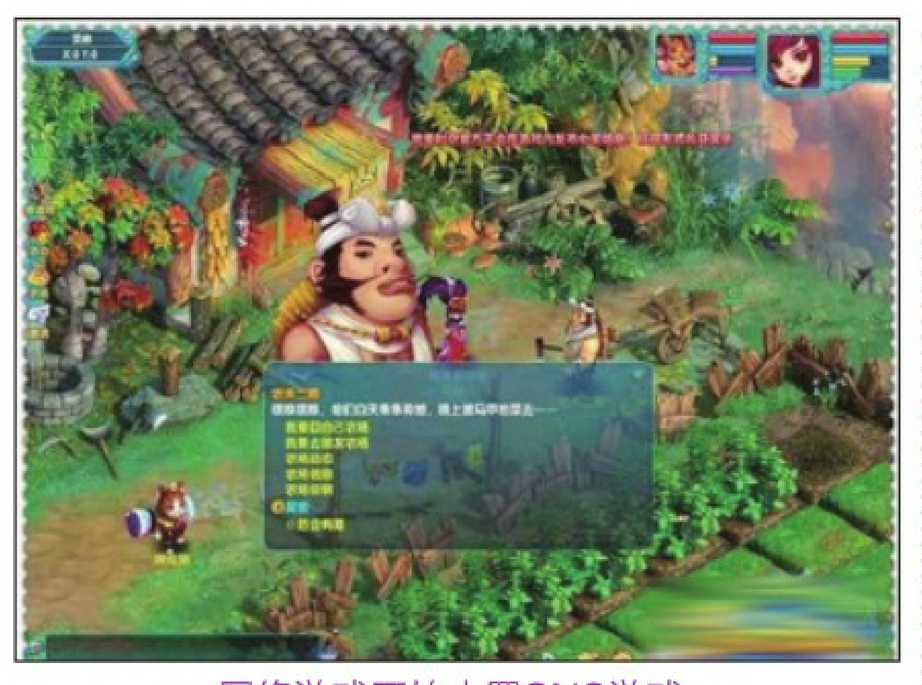
答案当然是否定的。2009年“偷菜”游戏的横空出世使游戏研发者突然发现了一个全新的市场热点，上手简单，可视化的操作界面，以及游戏中所具有的极强互动，都使偷菜游戏迅速风靡全国。用“地球人都知道偷菜”来形容人们对它的喜爱一点也不过分，因为“偷菜”闹出来的新闻可真不少，有的孩子父母学会“偷菜”后，经常打电话嘱咐自己的孩子代偷；有的司机着迷“偷菜”而出了车祸；因为和朋友商量如何去“偷菜”而被误会请进公安局的；夫妻热衷“偷菜”造成生活规律被打破，进而影响夫妻感情的……如果非要说“偷菜”游戏能带来什么好处的话，部分青年白领因为计算“蔬菜成熟”的时间在早上，居然在很短的时间内就养成了良好的作息习惯也许应该算一条，也有心




“偷菜”游戏风靡中国



体验式营销开始成为全新的营销模式


网络游戏开始内置SNS游戏

思灵巧的商家开始做起此类的生意，客户如潮……以至于国家文化部不得不专门出台文件为“偷菜”游戏改名，可就算换成了“摘菜”，许多人还是习惯称其为“偷菜”。

除了“偷菜”，流行的游戏还有《植物大战僵尸》等。SNS社区游戏引起了网游厂商的注意，已经有部分厂商开始将此类小游戏“移植”到自己的游戏作品中，完美时空就在自己旗下首款2D回合制网游《梦幻诛仙》中内嵌了“开心家园”系统，可以让玩家在普通的游戏活动之余“偷偷菜”，布置一下自己的游戏小家。此外搜狐畅游于2010年4月2日公测的《天龙八部2》也内置了SNS社区游戏，并内嵌了个人微博。

种种迹象说明，网游社区化已经成为了行业转型，摆脱目前的“瓶颈”状态的一种选择。但由此也让网游变成了一个内容日益丰富的多功能平台，除了游戏功能外，网游也开始集成QQ、MSN、Facebook、Twitter的功能，社区交友、博客、微客等都会成为网游所涵盖的功能，虽然这条路已经开始偏离正统的游戏产业，但目的都是为了给玩家带来更丰富的游戏体验。

如今出现了一个新的说法——X.0时代，这看起来有点类似于计算机软件的版本号，这也许就是在信息时代人们对于时代发展的一种形象化的称谓吧？将此说法用于营销当中，可以将市场形式分为1.0时代、2.0时代、3.0时代。改革开放初期的市场基本属于1.0时代即卖方市场，企业生产出的产品基本不愁销路，但随着社会分工的日益细化，生产的产品越来越多，消费者越来越挑剔的时候，市场就进入了2.0时代即买方市场，这时的企业为了争夺市场无不绞尽脑汁，提高产品竞争力，细分市场为消费者量身定做个性化产品以挖掘更多的“蓝海区域”。目前兴起的“体验式营销”就属于3.0时代，企业产品的品质在都处于一定水平时，买卖双方是平等的，买方如果对某种商品有兴趣。可以在一定前提下对商品进行试用体验，满意后再可付款购买。

网游产业在发展的短短十多年中也经历了类似的X.0时代变革，2004年以前，市场上的游戏不多，玩家选择空间有限，这是1.0时代；2004年后，随着越来越多的资金进入业界，游戏数量激增，也开始出现有游戏因玩家在线人数不足停止运营的情况，标志着游戏进入2.0时代；而根据目前游戏的研发思路，社区化、多功能化、共享成为了网游产业转型的突破点，网游在集成了社区交流、即时通信等功能后，成为了一个提供游戏、交流、沟通的多功能共享平台。给玩家带来的乐趣不仅仅来源于游戏，还有信息共享、即时通信等带来的综合体验乐趣，这就是网游的3.0时代。

有人说“80后”是自我的一代，但面对“90后”的汹涌澎湃，“80后”自叹不如。可以准确地说，“80后”困惑、迷茫，更缺乏分享。网游产业可以说是在网络运用日益普及，网民的主体意识日益强烈的背景下发展起来的，市场化程度较高，市场的参与主体除了游戏企业，主要就是玩家，如今一部分企业在产业发展遭遇“瓶颈”时作出这样的选择，和“80后”的网民和玩家缺乏分享精神的原因是否也有一定的联系呢？也许是的。

游戏生活化的生活

好莱坞导演卡梅隆的3D巨作《阿凡达》以25亿美元（截稿时止）打破了由其自己拍摄的《泰坦尼克号》保持的18.45亿美元的票房纪录，这部制作时间长达数年的动画电影业标志着3D电影时代的到来。变革好像已经成为了人类的共识，不仅是电影技术，生活方式也开



《阿凡达》的火爆标志着3D电影时代的到来



三网融合得到了国家的大力支持

始讲究低碳，而对于网游产业，变革的契机也已经到来。

目前国家正在大力推行三网融合工程，三网融合是指电信网、计算机网和有线电视网三大网络通过技术改造，能够提供包括语音、数据、图像等综合多媒体的通信业务。在不久的将来，目前的电信网、计算机网和有线电视网在技术上趋向一致，网络层上可以实现互联互通，形成无缝覆盖，业务层上互相渗透和交叉，应用层上趋向使用统一的IP协议，在经营上互相竞争、互相合作，朝着向人类提供多样化、多媒体化、个性化服务的同一目标逐渐交汇在一起，而相应的行业管制和政策也逐渐趋向统一。

技术的发展进步为三网融合提供了强大的支持。数字技术使电话、数据和图像信号都可以通过统一的编码进行传输和交换，所有业务在网络中都将成为统一的“0”或“1”的比特流。光通信技术为综合传送各种业务信息提供了必要的带宽和传输高质量，成为三网业务的理想平台。软件技术的发展使得三大网络及其终端都通过软件变更，最终支持各种用户所需的特性、功能和业务。最重要的是统一的TCP/IP协议的普遍采用，将使得各种以IP为基础的业务都能在不同的网上实现互通。

2010年1月13日，国务院总理温家宝主持召开国务院常务会议，决定加快推进电信网、广播电视网和互联网三网融合。我国的数据通信与发达国家相比起步晚，传统的数据通信业务规模不大，比起发达国家的多协议、多业务的包袱要小得多，因此，可以尽快转向以IP为基础的新体制，在光缆上采用IP优化光网络，建设宽带IP网，加速我国Internet网的发展，既节省开支又充分利用现有的网络资源。

而刚刚过去的2009年是中国彩电行业的转型与升级年，消费者对网络信息的需求也日益增强。为迎合消费者的口味，几乎所有彩电企业都相继推出具有不同功能特色的互联网电视，如创维酷开系列、TCL MiTV系列、海尔模卡系列等网络电视。互联网电视已经成为彩电行业发展的必然趋势，也成为三网融合以及4C融合的重要载体之一。

可以想象，三网融合将为我们的生活带来巨大的好处，它不仅继承了原有的话音、数据和视频业务，而且通过网络的整合，衍生出了更加丰富的增值业务类型，如图文电视、视频邮件和网络游戏等，极大地拓展了业务提供的范围，它遍及智能交通、环境保护、政府工作、公共安全、平安家居、智能消防、工业监测、老人护理、游戏娱乐等多个领域。

基于三网融合的大好时机，彩电行业已经开始了自身的变革，网络游戏也可以以互联网电视为载体，加快自身的社区化发展，使游戏更多的走进日常生活，依托社区网络，真正成为生活中的重要组成部分。“80后”不会离开游戏，因为游戏已经是我们的生活了。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



数字技术的发展让信息以0和1的比特流传播



互联网功能成为了电视未来的主流，为网游社区化提供了必要的硬件支持



三网融合为电视功能得到了空前的拓展

▶快言快语

混在台服（二）

G团恩怨

G团，也叫金团，地球上玩《魔兽世界》的人都知道，很多人也参加过，既分过G也被黑过G，既当过G主也当过打工的。你是高端公会的高玩，可能手头也有比较紧缺的时候；你是刚刚80级的菜鸟，可能急需高端装备来武装自己；你是孤单的独行者，可能也有无数个小号需要培养提高下。无论怎样，G团都是这些玩家的好选择，每天组队频道里喊得最多的就是“XXX的G团开组，来XXX职业”，密过去，进团，开打，分G，结束——假如一切都正常的话。

■北京 舞拉拉

G团是存在于公会团和野团之间的一种特殊Raid组织形式，说它没有公会团正式，是因为它的参与者大部分都是临时组织起来的，但它又比野团（也就是R团，R即Roll，“肉”团是也）要正规一些，因为在大部分情况下，G团有比野团更高的要求和规定。当然，现在也有非常正规的G团，也就是所谓的（人员）固定G团，甚至公会形式的G团，但这种类型的G团不在本文讨论范围内，因为说到底，这种人员固定的G团仍然是DKP团的延伸而已，只是拿装备所付出的“货币”不一样，所以本文所要说的，乃“野G团”是也。

雏形

G团什么时候出现的也没什么官方说法，虽然个人感觉这是国内玩家的创举，但这东西最原始、最基础的规则确确实实是从国外流传过来的。单从国服来讲，最早的G团雏形分两个阶段出现，首先是“拿装所以分G”，最早可以追溯到前MC时代各种世界掉落的紫装，从道一声“恭喜”到要求分“红包”，这就是最早的小队级G团，最具代表的即大名鼎鼎的斯坦索姆亡灵马和“屠龙纲要”，Roll到亡灵马的必然要给队友分G，视队友关系分几百到几千不等，Roll到“屠龙纲要”的要么由战士出钱买然后分队友G，要么扔拍卖再分G。但说到底，装备都Roll到了，给不给钱那得看大爷心情，如果是装绑的话需求者也可以买，这就和拍卖没什么区别了——此时也可能出现了价高者得的情况。但无论如何，就算拿到装备的大爷不给队友分钱，那其他玩家实在也没啥好说的，所以这一阶段只能算是萌芽期——玩家初步将装备和G挂钩。很快，便进入了“给G才能分装”阶段，典型例子即网上盛传的古树天敌事件，简单说，一支队伍去刷完美贡品，队长分配，结果开出古树天敌，战士（非队长）要求用G和点卡来换这件武器，最后因为队长过于贪婪战士还是没拿到。进入这一阶段，玩家已从被动地要求分G，变为主动地利用分配权来要求玩家以G竞价，并以此决定装备的归属权。

而正规的公会级G团出现在BWL时代，也是两个阶段。首先是单一需求简单阶段，此时MC刚刚沦为Farm副本，便有小公会的牧师和猎人向大公会预约神圣之眼和叶子（风剑和橙锤恐怕没有公会会考虑外卖），此外还有蓝龙肌腱、黑龙肌腱、暗影之眼等物品，这些东西价格也不贵，几百到一千多G，一般充为会费或会长独吞，很少有分给队员的，就算分下来也很少。随后便是多G主竞拍复杂阶段，即BWL和NAX时期，强力公会出32个人便可顺利Farm，于是便1职业1人带8位G主进副本，押金也出现了，不过此时的押金只是“作为购买力的表现”，而不是现在的“最低消费标准”。相应也有比较成熟的规则，如何拍卖、如何分G、如何补贴、装备定价、流拍处理，甚至战术的改动、人员的变化，等等。至于NAX，我所在的公会还没有强力到可以带若干G主打NAX的程度，不过可以想象那种G团的消费也是

你選擇了貪婪優先:[保安官之刃]
兩儀織選擇了貪婪優先:[保安官之刃]
Banban選擇了貪婪優先:[保安官之刃]
Tohsakarin選擇了貪婪優先:[髓擊]
貪婪 - [髓擊]由我的狗的狗擲出36
貪婪 - [髓擊]由鼠标擲出54
貪婪 - [髓擊]由Banban擲出83
貪婪 - [髓擊]由Tohsakarin擲出13
貪婪 - [髓擊]由兩儀織擲出26
Banban贏得了:[髓擊]
Banban拾取了物品:[髓擊]。
你分到22銀幣, 48銅幣。
Tohsakarin選擇了貪婪優先:[保安官之刃]
貪婪 - [保安官之刃]由我的狗的狗擲出20
貪婪 - [保安官之刃]由鼠标擲出63
貪婪 - [保安官之刃]由Banban擲出78
貪婪 - [保安官之刃]由Tohsakarin擲出48
貪婪 - [保安官之刃]由兩儀織擲出25
Banban贏得了:[保安官之刃]
Banban拾取了物品:[保安官之刃]。
你分到24銀幣, 57銅幣。
Banban拾取了物品:[霜紋布]。
Tohsakarin選擇了貪婪優先:[鬼靈波刃劍]
貪婪 - [鬼靈波刃劍]由鼠标擲出10
貪婪 - [鬼靈波刃劍]由我的狗的狗擲出57
貪婪 - [鬼靈波刃劍]由Banban擲出88
貪婪 - [鬼靈波刃劍]由Tohsakarin擲出45
貪婪 - [鬼靈波刃劍]由兩儀織擲出54
Banban贏得了:[鬼靈波刃劍]
Banban拾取了物品:[鬼靈波刃劍]。
Tohsakarin選擇了貪婪優先:[無懼征服者束腰]
貪婪 - [無懼征服者束腰]由鼠标擲出18
貪婪 - [無懼征服者束腰]由我的狗的狗擲出88
貪婪 - [無懼征服者束腰]由Banban擲出93
貪婪 - [無懼征服者束腰]由Tohsakarin擲出46
貪婪 - [無懼征服者束腰]由兩儀織擲出34
Banban贏得了:[無懼征服者束腰]
Banban拾取了物品:[無懼征服者束腰]。

[11:42] 神羅天怒擲出26(1-100)
[11:43] 路易微登擲出87(1-100)
[11:45] 灰常妖擲出84(1-100)
[11:45] 傻呼呼嘿擲出71(1-100)
[11:45] 血魂擲出62(1-100)
[11:46] 大俠一把刀擲出52(1-100)
[11:46] 弒月擲出32(1-100)
[11:47] 怪怪非怪擲出36(1-100)
[11:47] 拉將擲出7(1-100)
[11:48] 灰常僅擲出15(1-100)
[11:49] 有求匕應擲出5(1-100)
[11:50] 鴻圖大展擲出29(1-100)
[11:50] Restart擲出21(1-100)
[11:51] 涵兒寶貝擲出73(1-100)
[11:51] 拿杖的骨頭擲出21(1-100)
[11:53] Giftmoon擲出28(1-100)
[11:53] 宅急送壹號擲出50(1-100)
[11:53] 梨落的信條擲出5(1-100)
[11:56] 舞拉拉哦擲出98(1-100)
[11:57] 薩婆婆擲出4(1-100)
[12:01] 東宮霸主擲出40(1-100)
[12:04] 弒殺行者離開了團隊.
[12:05] 闇夜辰光離開了團隊.
[12:28] 你拾取了物品:[暮光龍韁繩]。

除了G团，Roll团也是有的，可是你得需要超强的运气才能拿到你想要的东西……如果你运气够好，你可以Roll走所有的装备（左图），如果你运气够强，你可以在20多人一起Roll点的竞争中脱颖而出拿到坐骑（上图）……

相当高的……


排排坐，吃果果，小朋友们别插队，请按顺序拿钱……

除了公会G团，当然也有野G团，一般都是祖格、废墟等较为容易的20人副本，需求个坐骑或特殊装备之类的，40人副本的野G团几乎没有——40个人组织起来需要多少精力和时间？MC可能还有奔着风剑去的，但BWL明显性价比偏低，万一手黑分个几十G都有可能，而NAX对野团来说难度明显太高，末日回响前的NAX并不是一个可以让野团就能随随便便碾压过去的副本，每个区都几个难啃的硬骨头，一般仅限几个相对简单或者可以用Bug打的Boss。而末日回响后的NAX修正了这几个Boss的Bug，难度变得更高了，所以此时仍然以强公会（或公会主力）组织的G团为主。

然后就是国服TBC，不过那已不是本文关注和讨论的重点，让我们跳过国服长达两年的TBC G团发展过程，直接来看看台服的G团情况。

光影

台服各种各样的G团，其中也藏着黑G团

台服组队频道几乎每天每时每刻都有野G团在组织，25人副本G、黑龙坐骑G，甚至还有凤凰坐骑G，那么为什么台服的野G团如此火爆？原因有4：第一，国服风气流入，这点不用多说，国服玩家在无尽的等待中都是靠G团混日子，转到台服，自然还是把国服那股G团风气带了进来；第二，精短的副本，前文说60级时代的野G团打不了NAX，想想看，NAX有十多个Boss，万一一次打不完怎么办？第二天再继续？鬼知道团里的人明天是否能上线，上不了线怎么办，怎么分G，进度怎么办？一连串的问题都摆在面前。由此可见，副本的长度和难度取决了G团的兴盛情况。台服的G团一般是3个，25人TOC（十字军试炼）、25人ICC（冰冠城塞）、25人HTOC（英雄十字军试炼），难度依次递增，参与人数依次递减。TOC一共才5.2个Boss，连小怪也没有，是G团的第一选择，简单而有效率，即便现今已经没啥钱可分了，但它仍然是入门级基础G团副本，不打TOC基本是无法迈入ICC大门的。ICC难度就增加了，绝大部分都是1区便当团，毕竟只有4个Boss，虽然在大家装备都提升的情况下，2区、3区也有的打了，不过一半以上喊着包过2区的G团都会夭折，毕竟脓肠、腐脸、教授还是有些强大……至于敢说全通包过巫妖王的野G团恐怕还没有，HTOC更别提，能过5Boss的野G团有几个？第三，玩家的需求。去台服玩的大部分国服玩家都不是整会迁入，而是零零散散，叫几个朋友一起玩，甚至独自一人闯台服，这就造成玩家极为松散的一种局面，有装备需求却找不到或参加不了正规公会团怎么办？自然是用参加G团的方法先武装起自己，然后再进入进度更好的强力公会或正规DKP团的办法了。另外还有一批精神上也松散的人，因为他们大



看到了么，居然还有故意开怪制造灭团的烂人

多经历了国服长久的上班式Raid，早已疲倦不堪，到台服只想“轻松娱乐”一下，虽然也对装备充满渴望和需求，但并不想过多地牵扯时间和精力。于是，没有出勤要求、随时能进团、Raid强度不高、无需高压开荒的G团成为他们最好的选择；第四，成就和GS保证。假如G团连一个Boss都打不过，那么如何去花G和分G？所以就需要一个方法来判断团里的成员是否有经验、有实力，于是成就系统就成为判断玩家的是否有经验的唯一标准，而GS（GearScore，装备等级评分）就成为判断无成就玩家是否有实力的唯一标准，只有大家都有经验和实力，那么才能顺顺利利地打穿一个副本，保证G团的正常运作。而在G团结束后还会列出DPS和治疗量，凡是不能达到DPS和治疗标准的，统统不能分G，即最后的监督标准。

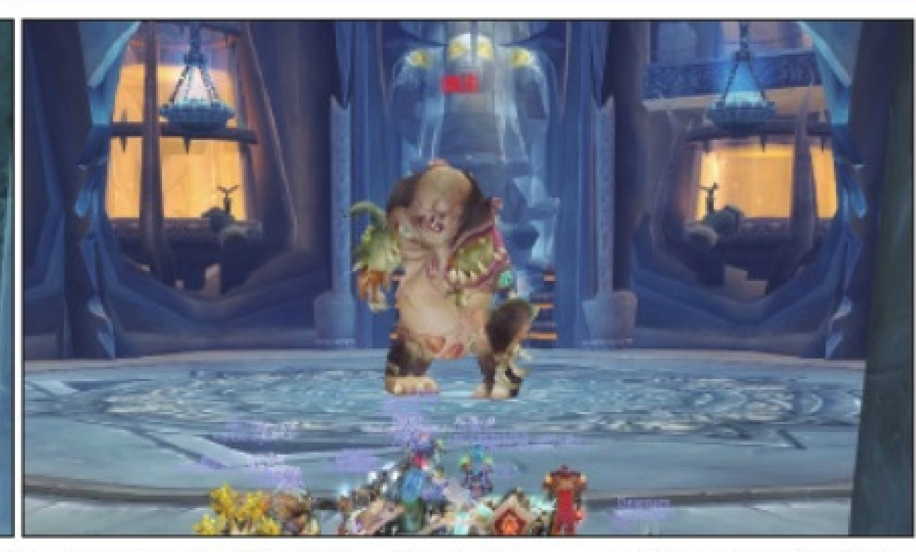
简而言之，天时、地利、人和，外加一套简单的验证和执行标准，G团看起来就变得那么轻松和美好。

真的如此么？

同样这4条原因，国服流入的不仅是G团，还带来了谩骂、抽头、浮夸、急躁等一系列臭毛病和坏习惯，往往一个G团打下来，让你感觉无比郁闷，还有性质更为恶劣的黑G问题，只会让你的心情变得更加糟糕；精短的副本，使得玩家的技术实力远远跟不上装备实力的提高，在一套固定战术模式下，他们只知道该如何做，而不知道为什么这么做，只会站着炮台或刷血，而不会移动输出和HOT，于是在打一些难度更高的Boss，或者同一个Boss仅仅是变化下战术，这些速成玩家们立刻露出了他们的狰狞面目，变得无所适从，屡犯低级错误；而组织上的松散，导致黑G时有发生，而台服随时可以改名、随时可以转服（1张月卡就能让你在1小时内转到几乎任意一个服务器）的“优质服务”让黑G变得更加肆无忌惮。黑一笔就跑路，公会的胡乱收人导致难以控制和管理，其实都是松散的玩家组织导致了这种局面，玩家对装备的渴求进一步加剧了黑G的数量与规模，从黑上两三万到十几万G，这些惊心动魄让当事者欲哭无泪的情况在每个服务器都时有发生。而玩家的精神松散使得他们很难产生责任心，很难把自己真正融入




成就（左图）就像验证码，没有怎么办？只能干瞪眼。GS（右图红圈内）是装备等级，在PvE状态下，高GS不一定就有高DPS和HPS，但低GS的DPS和HPS一定会很低，即便你的技术和操作再高也是没有任何用处的

脓肠和腐脸，这一对长得一模一样的丑陋双胞胎仍然是很多野G团的噩梦，这两个Boss需要团队非常过硬的装备基础和技术实力，而他们的“爸爸”——炼金教授，难度还要高，更是让很多玩家拿不到2区的完整成就

一个团队或集体中，在G团中一旦不顺心，轻则指责谩骂、煽风点火，重则引怪故意制造灭团，一句“我家狗狗难产要去看下”的理由就可堂而皇之地下线退团走人，实在滑天下之大稽；关于成就和GS，现在已经到了过犹不及的程度，实际上这两样东西只能作为参考，但现在已经到了没有成就和GS几乎寸步难行的地步，很难想象3H连刷居然要25人TOC成就和5400GS、打黑龙要ICC的1区成就，这还让人活么……至于起监督作用的DPS，曾有人说，打够DPS切出去看小说，最后等分G就行……虽有些夸张，但的确现在只看DPS不看总伤已成为G团的一贯规则，一个DPS很高但开打1分钟就



低成就往往意味着高风险，虽然这个猎人其实是个很不错的人，但是没有用，玩家早就被黑G黑怕了……

[18:38] [LFW:溫柔小狂] [Mamulating]: 在此幫人澄清下 上次25TOC黑G1.3W的團長《陳灌吸》 其實並沒黑G 只是當時喝醉了睡著了 請那天沒拿到錢的朋友速度和他聯繫 換組撿數

这只是一个可怜人，但如果是13万G，估计就是个明白人……这哪里说得准呢

死的人，他能对团队有多大贡献呢？

尴尬

存在即合理，从G团的存在和风靡来看，它显然是合理的，但它合法么？老实说，不知道……

暴雪旗帜鲜明地反对现金交易，但对G团的存在却表现得模棱两可，既不反对也不支持，可以说是一种默认的态度，甚至从某些游戏设置来看，可以认为暴雪是希望G团继续存在的，或者出人意料地被玩家利用一些设定间接促进了G团的发展。比如3.2更新后出现的拾取绑定物品在2小时内可交易（在拾取列表内的玩家）的设定。表面看这是给拿错装的情况一个反悔机会，但实际来说，这个设定对G团也有一定的帮助，比如流拍的装备以前只能拆，现在可以降价甚至打包出售；再比如战利品的多职业设定，这简直就是为抬价准备的，想想当年十字军战利品抬到1万也是有过的……更不要提已经变了味的成就系统，再加上一大堆插件的帮助，G团的组织、控制、协调都变得非常简单。

那么G团的优势在哪里？对于暴雪来说，G团能提高玩家的在线时间和在线人数，对于玩家来说，能提高他们的游戏体验和娱乐心情。尤其是在暴雪“不能让90%的游戏内容只能被10%的玩家体验”的宗旨下（大致这个意思，原话如何不必细究），G团的存在确实是做到了一个微妙的双赢局面。

想想看，你刚刚80级毕业，如果不能打高端副本，你如何获得高级装备？而没有高级装备，你又如何打高端副本？这是一个无解的怪圈。你可以从拍卖买点装绑的装备，不过那只是杯水车薪而已，再或者加入一个强力公会，参加他们的七八九团，等主力团干掉了英雄模式的巫妖王，七八九团还在开荒普通模式的教授……那怎么办？在没有G团的情况下，恐怕只能选择AFK，即便坚持，也只是钓钓鱼、挖挖矿、采采花、刷刷怪、聊聊天，打个每日就下线，否则你还能干嘛？半年后你终于凑齐了251级T10，换到了所有牌子能换的264级装备，那时怕是CTM都开了吧，而你连ICC的门都不知道在哪里……有了G团就不一样了，你可以在一到两周内用G主身份参加TOC的G团迅速武装起自己，然后再用G主身份挥军ICC的G团。最多一个月，你既可以用高玩身份参加开荒巫妖王的公会主力团，也可以从进度不错的G团中选择最好的——而不是别人选择你。总之，你的游戏生涯才刚刚开始，而不是每天做着同样的事情慢慢耗日子，想着下个月我就能有95个冰霜牌子换头了……表面看你的游戏时间因为G团的存在缩短了，但随着你的游戏体验逐步提高，每天上线不再因为无所事事而变得可有可无，所以后期的实际游戏时间反而大大延长。

这算是最坏的情况，其实现在还有10人的Roll团，很大程度也算是解决了轻量级玩家的需求，但是你要考虑到成就的阻碍，玩家很难遇到愿意带新人进行开荒的10人团，没有成就，10人团尤其是ICC的10人团异常难进，除非你有几个不错的朋友或者朋友的朋友。G团则完美解决了成就问题，以G主身份获得的25人成就自然是可以向下兼容10人成就的，也就是说，一次G团带来的成就可以帮助你同时解决两个副本的进入问题，何乐而不为？

当然，G团还有几个好处，比如促进市场经济什么的，不过那都是细枝末节了。

但是G团同样也带来了大量问题，最主要的就是黑G，这直接导致了玩





在插件的帮助下，G团的统计和监督工作变得异常简单，Recount用来显示DPS不够的玩家，然后UGKP插件统计所有的装备总金币数并自动计算每个队每个人应分得多少

如何避免黑G

某RL（Raid Leader）在组队频道喊话组某个副本的G团，你密给他你的职业、成就，只要不是相同职业过多，一般都会被组进团，偶尔可能还要报你的DPS或GS。如果是G主，只要报职业即可，虽然TOC已经取消但ICC来说G主可能还要交押金，看起来很简单吧?

其实一点也不简单，这里处处都有黑洞，咱们一条一条慢慢说。

1.如果是现实中的朋友组的团，那么以下可以忽略不看了。

2.首先要看看RL是否有公会，没有公会就瞎扯了，想也别想立刻退出。

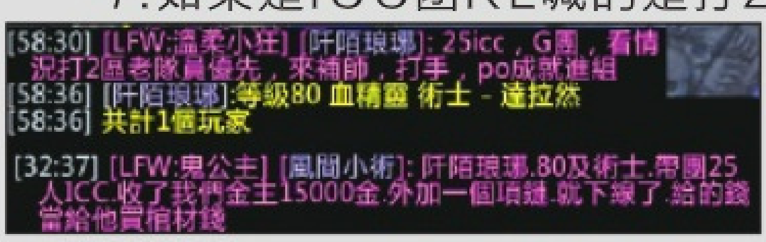
3.有条件的话去台服WoW英雄榜（http://tw.wowarmory.com/）查查有没有RL这个人，如果没有则立刻退出，因为这个人很可能是刚刚转服过来的。

4.不是本人职业歧视，DK（死亡骑士）黑G的概率要更高些，DK起始55级，很好练。其次是盗贼和猎人，一是也因为容易练，二是这两个职业对价格最为昂贵的两个饰品（死亡抉择、死亡使者的意志）有需求，很可能发生先拿G再把饰品分自己的恶劣事件。

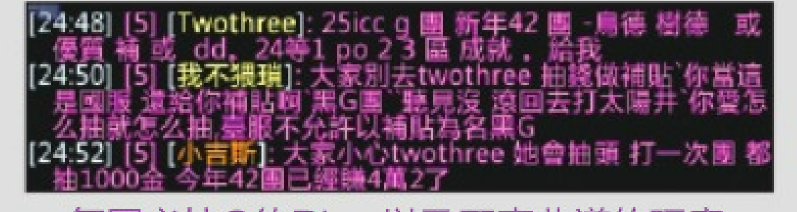
5.接下来就要观察RL，看看他的装备，比对一下成就，尤其是80级成就的完成日期，如果装备差得太远，如果几个主要成就还没你一半多，如果上周才80级，那么就要小心了。如果是DK、盗贼、猎人、圣骑、战士，还要看看他的饰品。一个小细节就是看他的商业技能有没有满级。

6.不要提前跑进副本，留在大城市中观察组队频道，如果有甚至多个人对这个RL提出异议，就要稍微留点心。

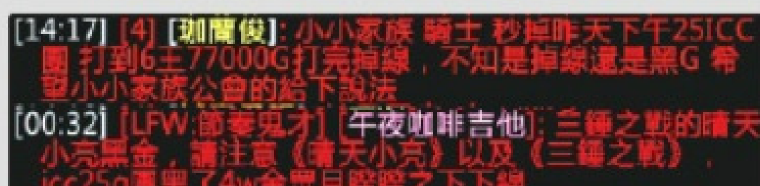
7.如果是ICC团RL喊的是打2区、3区，很有可能这是RL的招揽广告，进团后要多观察其他人的GS，如果普遍偏低，而且1Boss前AOE小怪的DPS低于8000的人很多，那么这个团基本是打不了2区的，假装技术性掉线吧。



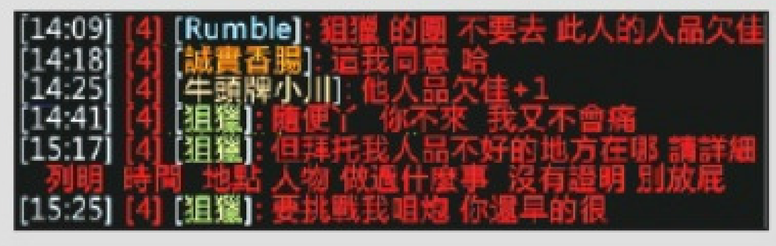
连公会都没有，怎么可能不黑G？还“2区”“老队员”，那就是钓你用的饵，果然……



每团必抽G的RL，以及不爽此道的玩家



两个黑G，都涉及到公会，组队频道又将可见腥风血雨。被黑G的表示强烈愤慨并要求公会进行赔偿，公会则感到强烈遗憾并表示黑G是个人行为与公会无关，其他群众强力围观并表示不明真相……



人品不好的也会引起互相对骂，篇幅所限，更精彩的公会级对骂就不放出来了

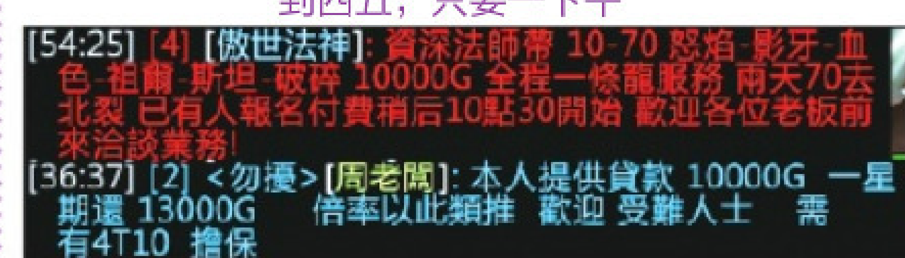
8.分装的和拿钱的不能是同一个人，不要不好意思说，该提出就要说出来，毕竟两个人配合黑总比一个人单干要困难一些。

9.如果不幸分装和拿钱是一个人，那么当你拍到上万G的装备（战利品、饰品一类），尤其是这个装备RL还能用，一定要求RL先把装备分给他自己，然后再一手钱一手货地直接交易，千万不要先把钱给出去再等着装备分到自己身上，否则很有可能钱给了却看到RL把装分给自己，接着就是下线再无此人。这点一定要坚持，不管这个人所谓的信誉有多高，在高利润面前什么风险都可忽略不计。

10.如果你是G主，还要留意是否有人在抬价，尤其是在和你竞价的人装备还不错，和RL是一个公会的情况下，十有八九是在抬价黑你的血汗钱。

（推荐个关于黑G的有趣视频：http://v.youku.com/v_show/id_XMTYwOTY2NDU2.html）


爽么？这样的事情在血色修道院天天上演着，“二八到四五，只要一下午”



很有趣吧，现在这个法师的广告语已从“资深法师带”改为“传奇法师巡回演出”。没钱？没关系，还有提供贷款的，虽然利息有点高……

家互相间的不信任和谩骂。因为黑G，各种频道被叫骂者洗屏很常见，这就越发显得服务器乌烟瘴气混乱不堪，若黑G者还有公会，那么也会对公会的声誉造成巨大冲击。此外，黑G也衍生出另一个问题，那就是金币工作室，玩家买装备哪来的金币？动辄卖到上万G的装备仅靠刷怪做每日积攒金币那是绝不可能的，所以要么出售月卡季卡，要么就是向金币工作室买G。这两样恰恰是被暴雪明令禁止的行为，台服这方面管得颇严，所以玩家被封号也是不可避免的事情。另外也不难想象，金币工作室本身也不干净，肯定不乏大量黑G的人，黑了玩家的G再卖给玩家并从中渔利，而玩家明知这一切却漠然视之，所以——不黑你黑谁?

在这个“一切G有可能”的时代里，玩家只要做的就是升到10级，然后付出大约2张月卡的钱，就可以雇个打手全程陪刷副本，快的话三四天就能刷到80级（由于修正了某个Bug现在只能到70多）。随后狠刷几天随机副本混到凯旋装毕业，不出意外的话，一名新角色只需要一周时间就可以完全迈入Raid级副本的大门。而接下来，就是先以G主身份打几次G团收获一些不错的装备，装备和DPS差不多了，就可以去体验诸如ICC那些美妙的高端副本了。这一切，也许都用不了1个月的时间，玩家只需要付出3张月卡的代价，只是，这看起来和那些道具收费的游戏又有什么不同呢，这样的玩家和那些所谓的“人民币玩家”又有哪些区别呢? P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）


娱乐，我们需要的只是娱乐而已……

各位在台服奋战的“魔兽”玩家们，你们在台服又有怎样的故事和心情呢？欢迎各位写下它们给本栏目投稿，投稿地址：fly@popsoft.com.cn。稿件要求：内容要以在台服的经历为主，3000～6000字以内的纯文本格式（TXT），相应需要配图9～18张（JPG、BMP、TGA格式）。

朝花夕拾半月谈

2002年5月1日，魔力宝贝1.5版《神兽传奇》上市。

2004年5月1日，《使命》停止运营，《火线任务》公测。



针对《使命》的停止运营，《大众软件》2004年还专门登过一篇专题。而在同一天，一款FPS Online游戏《火线任务》"火爆"公测，网游界的事情还真是充满悲欢离合喜怒哀乐啊。当然，公测时的火爆归火爆，《火线任务》因其长时间过低的在线人数（据说只有2000多人），最后也倒掉了。



2009年5月1日，《圣传OL》内测。

2008年5月1日，《T-Crew》内测（北美服务器）。



2006年5月2日，《Seed》5月2日内测。



2006年5月3日，《问道》公测。

2008年5月3日，《HoLic》公测（韩服）。

2009年5月4日，《妖怪A梦》内测。

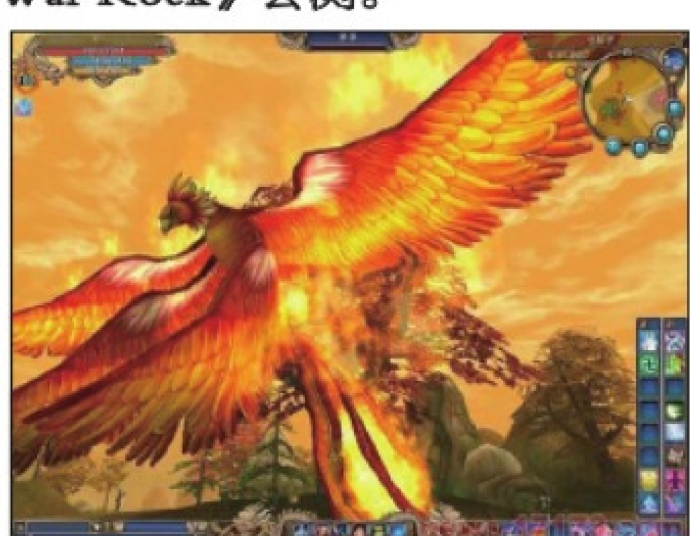
2004年5月5日，陶宏开首次出现在公众视野。

2004年5月5日，《武汉晚报》在当日的头版头条登出了一位母亲通过报社向社会发出的求救信《谁能帮我救救女儿》，之后一位留美学者陶宏开教授打来电话，他说他曾经长期在美国从事中学素质教育，有把握能帮助孩子戒除网瘾。从新闻的题目——"高中女生痴迷网游 留美教授帮她戒了瘾"来看，陶宏开此时尚未成名，"留美教授"的名头显然更重于他自己的名字。要放在现在，就得是"陶教授"如何如何了。新闻的结果是让人欣喜的，陶教授只用了9个小时就改变了这个网瘾女孩，而在两个月后，陶宏开培训出60多名治疗网瘾的志愿者并正式上岗，陶宏开这个名字也逐渐进入了公众的视野。



2005年5月5日，《War Rock》公测。

2008年5月5日，《千年3》内测，国产网游《帅OL》在韩国内测，《魔法飞球2》停止运营。



又是悲喜交织的一天，有游戏停止运营，有游戏老瓶装新酒，有游戏走出国门"反攻"韩国。《千年》在国内可谓命运多舛，它最早是由亚联互动（《红月》死在它的手上）在2001年3月推出，2003年又转为北极冰（《A3》死在它的手上）代理，也就是后来的东方互通代理，2006年1月19日，《千年》在无任何征兆的情况下也"突然死亡"。《帅OL》是由台湾省公司研发的武侠网游，背景和黄易老先生的小说有点关系，内容则是时下非常流行的"穿越"型。只是这款游戏目前已无下文，也不知道它最终的命运是什么。至于《魔法飞球2》，关闭的原因"好像"是正常的合同到期而已……





2009年5月6日，《激战》在韩国的运营服务终止。

2009年5月7日，《穿越OL》内测。

2003年5月8日，"绿色网游新世界"启动。

2003年5月8日，北京网星公司启动了以"绿色网游新世界"为宗旨的活动。在其后一个月左右的时间里，数以万计的违规角色被永久停权。而国内网游公司空前团结，集体参与此活动以杜绝外挂等作弊行为，这个活动持续到2003年9月结束。



2006年5月9日，《梦幻之星OL》停止运营。



《梦幻之星》是个好游戏，当初我在世嘉上抱着英汉字典苦心研究长达一个月。至于OL，根本就没关注过，日本的网游玩起来总是怪怪的，看来他们还是做单机的料子。看看最近几年日本出品的网络游戏，基本都是大家年轻时候耳熟能详的大作改编的，比如“大航海”“三国志”“信长野望”，但最后的结局基本都比较悲惨。召唤《三国志12》啊……

2007年5月9日，《天龙八部》公测。

2007年5月9日，《SPJAM》公测（韩服）。

2003年5月10日，淘宝正式成立。

这个当年由阿里巴巴集团投资创办的B2C网络交易平台，随着国内网购逐渐风生水起，淘宝也越发变得炙手可热。早在2001年就曾有过72小时网络生存的比赛，那时候的确可称得上是新闻，而如今，方便的购物平台、配送网络、结算方式，让昔日的新闻变成了一个笑谈，靠网络生存早已不是什么难题。现在别说72小时，看看那些宅男腐女，恐怕生存720小时都不成问题——当然前提是你有足够的钱。



2003年5月10日，文化部令第27号《互联网文化管理暂行规定》发布，自2003年7月1日起施行。



这是我国互联网文化发展历程中的一件大事，互联网文化发展和管理从此有章可循。《互联网文化管理暂行规定》力图加快发展和加强管理中国互联网文化行业，提升产业层次，改善行业形象，推动网上文化娱乐成为拉动经济增长的重要力量，成为促进文化产业发展和精神文明建设的新兴支点。

2005年5月11日，CeBIT（汉诺威信息及通信技术博览会）在上海新国际博览中心举行。

2007年5月11日，《天上人间》内测，《丝路传说——罗马远征》内测。



2004年5月12日，第10届E3开幕。

在这届E3上有网龙等中国厂商参展，新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟率团到美国E3展参观考察，并到中国公司展台前与中国游戏厂商进行了交流。

2005年5月12日，《红月》停服，《劲舞团》公测。

《劲舞团》是个说不清道不明的游戏，爱它的人爱得要死，恨它的人恨得要死。正处于叛逆期的少男少女们在《劲舞团》上尽情挥霍着他们的青春，也出现了火星文、非主流等一系列新名词、新现象。现在《劲舞团》也被称为“情色游戏”的“性营销”，而人们总是把它和“一夜情”联系起来。



2008年5月12日14时28分，四川汶川发生8.0级特大地震。



这是一个举国悲哀的日子，在灾难发生后，整个游戏行业积极参与抗震救灾行动，与全国人民一同贡献力量救助灾区，捐款累计超过1亿元人民币。同时，全国网络游戏在5月19日～21日停服3日，以示哀悼。



2004年5月13日，中国首个在美国纳斯达克上市的网络游戏公司——盛大互动娱乐有限公司挂牌上市。

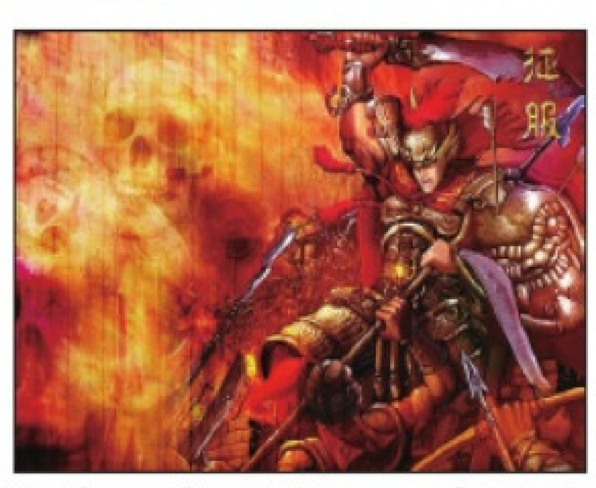
2008年5月13日，《QQ炫舞》公测。



无论什么游戏，只要是腾讯推出的，不管好还是烂，至少都先有个数量庞大的宣传受众基础——还不能说是用户基础，比起其他厂商铺天盖地的也许令人生厌的宣传，腾讯只要在你每次登录QQ的时候发个广告信息就足够了。



2003年5月14日，第9届E3开幕。



这届E3首次出现中国游戏的身影——中国游戏开发商天晴数码在这届展会上展出他们的新作：《征服Conquer》。

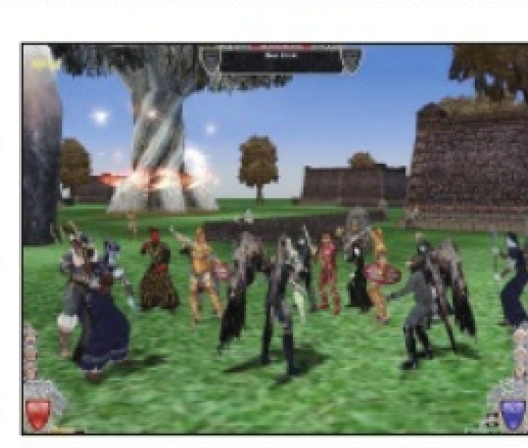
2009年5月14日《格斗10》公测，《天子Online》公测（台服）。



2006年5月15日，《魔剑》的研发工作室正式关闭。



这意味着一个曾经的网游传奇——《魔剑》，从此彻底退出了历史舞台。



2007年5月15日，《天机Online》公测。

2008年5月15日，《口袋西游》内测。

2009年5月15日，《魔法之门》内测，《LUNA》内测，《新飞飞》公测，《魔武传奇》内测，《魔力战记》内测。 P

《巫妖王之怒》副本攻略——奥杜亚(上)

烈焰战轮

一、简介



烈焰战轮困难模式并不是很吃重装备，有平均213以上的装备都不会太困难，当然有时也还带有一些运气成分，最重要的是操作载具的成员必须熟悉载具的使用方法以及战术流程，才是整场战斗最重要的。

二、Boss及技能：

烈焰外泄：造成自身周围50码内所有目标每秒3000点的火焰伤害，持续10秒，可以被中断。50码范围。

剧烈撞击：近距离攻击，冲撞目标，造成100%武器伤害以及击退效果，并且给予对方一个负面状态使其受到伤害增加50%，持续20秒。

聚速：会使本身慢慢堆栈移动速度，每一次堆栈增加5%，持续10分钟，可堆栈20次，因此最快可以获得100%移动速度，玩家只能使用炮塔的过载回路来重置Boss的移动速度。

导弹：会随机对团队认意目标导弹攻击，每发700伤害，约1～2秒进行一次攻击。

炮台：Boss身上有炮塔，普通2座英雄4座，石毁车上的乘客可以被投掷到Boss身上攻击。

困难模式技能

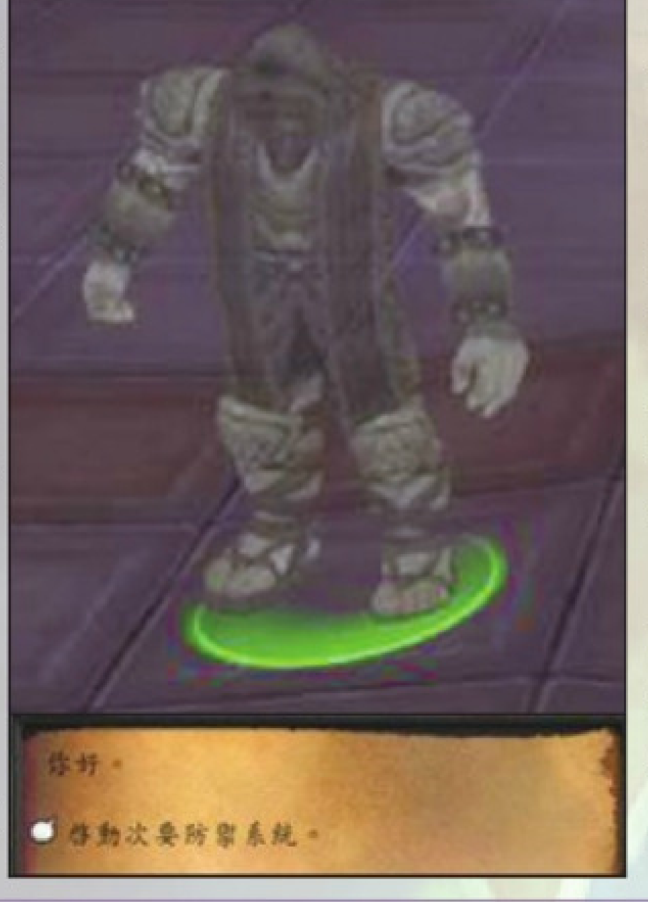
Boss血量：88392335（10人）/ 268914674（25人）

首先要先跟远征军营地中央半透明的泰坦对话，启动次要防御系统之后，霍迪尔之塔、弥米伦之塔、芙蕾亚、索林母之塔留下一座塔，烈焰战轮就会获得该塔的特殊能力，困难模式则是四座塔都不打掉就激活烈焰战轮，这时候烈焰战轮会拥有四个塔的特殊能力。

烈焰之塔：此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，提高50%的火焰伤害以及40%的血量。

弥米隆之毁：一红色光柱，移动过的地方会生出火柱，连续刷出的火柱会排成一道火墙，接触到者会受到150000的火焰伤害。

冰霜之塔：此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，增加40%的血量。



霍迪尔之怒：出现四道蓝色光柱，追击一目标，追到目标后光柱会停止，并且落下一冰球，被冰球击中者会变成冰块，每秒减少150000血量，攻城车或石毁车的炮击可以溶解冰块。

风暴之塔：此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，增加物理伤害25%以及血量40%。





索林姆之槌：每隔一段时间，出现16道紫色光柱，每道落下10道雷击，全场载具均受到30%生命值的伤害。紫色光柱下会额外受到150000伤害。

生命之塔：此道防卫系统会减少烈焰战轮受到的火焰伤害10%并增加战轮40%的血量。

芙蕾亚之御：绿色光柱，固定在全场四个角落不会移动，每隔一段时间会刷出一批小花，机率性夹带一只血量较多的大花，攻击场上载具。

三、载具介绍

有三种载具，分别是抢修的攻城机具、抢修的石毁车、抢修的摩托车。

普通模式是每种载具各两台，英雄模式每种载具各五台。

装备影响：载具的血量取决于载具主驾驶玩家身上的装备等级，不包括衬衣、外袍、副手、魔杖、圣物等装备。附魔和珠宝还有团队BUFF都不会增强你的载具，200的蓝装会同等于187的紫装。

全身平均物品等级200的装备，可以给予的增强，也就是30%。

全身平均物品等级226的装备，则可以给予的增强，也就是56%。

所以某些部位的装备，即使不适合自己的天赋或职业，只要他物品等级高，也可以拾取来增加自己装备的平均物品等级（例如坦克、DK可以捡些没人要但是物品等级比自己正在穿的还高的奶装）。

抢修的攻城机具

血量是三种载具最多的，在此场战斗中，最重要的是打断烈焰战轮的引导技能“烈焰外泄”，困难模式中还要负责清理角落刷出的大花和小花，可搭载1名乘客当副炮手。

抢修的攻城机具驾驶技能——

猛烈冲击：猛烈撞击前方的敌人，造成22501～27501点伤害并将其击退，同时可对建筑物造成2850～3150点攻城武器伤害。立即施法，15码距离，4秒冷却时间，40汽压。

电波震击：对前方25码当前目标造成震击，同时可以中断施法，并且使被中断的同系魔法受到4秒的沉默。并且造成8489～8951点自然伤害。消耗20汽压，10秒冷却时间，立即施法。

蒸汽猛冲：用蒸气引擎做短持续时间的向前冲刺，造成攻城伤害，并且也可以击退敌对单位。消耗40汽压，15秒冷却时间，70码距离，立即施法。

抢修的攻城机具乘客技能——



防空火箭：发出爆炸的飞弹，在飞到100码的时候会爆炸，对周围10码的敌人造成火焰伤害。消耗10能量，1000码距离，立即施法，0.25秒冷却时间。

发射火炮：发射炮弹，需要瞄准的大范围攻击。消耗20能量，10～70码距离，立即施法。

护盾产生器：将护盾施展在坦克身上，使其受到的物理伤害和非电能伤害降低，持续5秒。消耗50能量，1分钟冷却时间，立即施展。

抢修的石毁车

石毁车是主要对Boss的伤害来源，驾驶把黄铁堆栈上去可以造成很大的伤害，这是对此Boss最主要的伤害技能，副驾驶除了拉地上的液态黄铁之外，还可以填入炮管，发射到Boss身上去打Boss身上的炮台，是最复杂的载具，必须由有经验的玩家来驾驶，才能让战斗较为顺利。

抢修的石毁车驾驶技能——

投射巨砾：投掷一个巨大的圆石来造成伤害，对范围8码内的敌人造成27000～33000点伤害。10～70码距离，立即施法。

投射黄铁桶：投掷一个蓝色的黄铁矿，造成27000～33000点伤害，但是会消耗弹药，DOT效果可以堆栈10次。使用5个黄铁矿，10～70码距离，立即施法。



猛烈撞击：冲撞前方的敌人，造成19000～21000点伤害，并且击退敌人。同样的对建筑物有2160～2640点攻城伤害。15码距离，4秒冷却时间，立即施法。

投射乘客：将乘客投射出去。

抢修的石毁车乘客技能——

迫击炮：对前方发射飞弹，飞50码后会爆炸，对目标附近10码造成范围伤害。40码距离，立即施法，1秒冷却时间。

防空火箭：在石毁车上面的乘客，可以进入防空状态。攻击飞弹飞行90码，会攻击陆上经过的敌人，并且造成10码范围爆炸。

取得弹药箱：用来截取地上的黄铁桶。40码距离，立即施法。速度提升增加移动速度100%，持续30秒，会消耗25点黄铁矿，立即施法。

装填：乘客

将自己填充到石毁车大炮里面，立即施法，30秒冷却时间。

抢修的摩托车

移动速度快，且又有加速技能，不过血量少，要尽量避免受到额外伤害，通常负责喷洒焦油，减缓小花的移动速度，焦油点燃后也能对敌人造成额外伤害。还可以接被射到Boss身上的玩家回到载具上以及治疗乘客。

抢修的摩托车驾驶技能——

重音喇叭：对摩托车前方放出强大的声波，对前方35码范围内的敌方目标造成6300～7700点扇形范围伤害。消耗20能量，立即施法。

焦油：放下一团焦油45秒，可以减缓10码范围内敌人的移动速度，焦油可以被点燃，造成范围5000点的伤害，持续45秒。立即施法，15秒冷却。

速度暴增：点燃摩托车上的燃油喷射器，增加移动速度100%，持续5秒。立即施法，50点能量，没有冷却时间。

取得黄铁：使用你的钩子，勾起地上的弹药箱。50码距离，立即施法。

急救箱：治疗你的乘客，使其在4秒内达到满血状态。立即施法，冷却时间1分钟。

抢修的摩托车乘客技能——

无技能，不过摩托车上的乘客可以在靠近其他载具极为接近的范围不用下车直接点其他载具就可上车。







四、战术

团队组成

5个攻城车驾驶，5个工程车乘客，五个石毁车驾驶，其中四台石毁车搭载一个乘客，一台石毁车搭载一个填入炮管的人和一乘客；4个摩托车驾驶。

主线Boss战斗流程：

STEP1：激活Boss之前攻城车和石毁车乘客先打下一些黄铁，黄铁多半会集中在场地的右上角和左下角，等到黄铁数量够多了即可激活Boss。

STEP2：被Boss盯上的载具上方会有紫色箭头，被盯上者将Boss往场地边缘带，适时使用加速技能让载具不要被追上。

STEP3：战斗开启后，负责投掷乘客上Boss的工程车尽快将两个人丢上Boss，正常的DPS会在30秒内让Boss进入超载，Boss会停止所有动作，并且受到的伤害增加50%，持续20秒。



STEP4：若以平均219的装备，正常的DPS应该会在四次超载到五次超载之间将烈焰战轮击杀。

个别工作分配——

打断组：2台攻城载具

两台攻城车负责打断烈焰战轮的烈焰外泄，为什么要分配两台是因为怕其中一台被烈焰战轮标记，会较难执行打断任务；平时跟着烈焰战轮输出，标记快结束时最好远离烈焰战轮10~15码左右距离，不能离太近是避免烈焰战轮换了之后的目标是自己来不及闪，不能离太远是怕太远打断不了烈焰战轮的烈焰外泄。

2个攻城车乘客主要负责打天上的黄铁矿，不过离烈焰战轮太近有时候视野会不好，也可以分配用飞弹打一下导弹，多少可以减少一些伤害，当场地中央有小花在攻击载具时，第一时间用炮击将其击杀。

进攻组：4台石毁车

四台石毁车负责对烈焰战轮的主要伤害输出，在有足够黄铁的前提下，尽快让自己在烈焰战轮上的黄铁跌到10层，并且保持10层的黄铁DOT，尽量不能让烈焰战轮身上的黄铁DOT断掉，驾驶也要注意地上可勾取黄铁的数量，最好让乘客能够源源不绝的拉回黄铁补充能量。乘客除了勾取黄铁之外，旁边有花就用炮击打花，没有就打天上的黄铁，在被烈焰战轮盯上或者是旁边有冰霜光柱的时候，适时的开启加速。



角落组：攻城车+摩托车

摩托车分配给角落四个点，在左上左下右上的摩托车，负责在绿色光住附近喷洒焦油，攻城车乘客负责点燃地上焦油，小花刷了就打小花，没有小花就打天上黄铁，驾驶负责把跑出焦油的小花推进点燃的焦油火里，并且闪好冰柱的追击，右下角的小花刷新点没有攻城车驻守，负责右下角的摩托车必须将小花大花引至右上角或烈焰战轮附近让其他车子帮助击杀。

炮台组：1石毁车2击杀炮台者

英雄模式的烈焰战轮上面有四座炮台，炮台也会攻击被投掷上去的人，不过伤害并不是很大，所以适合本身能够回血的暗牧和术士上去打，每打掉一座炮台，Boss身上会出现一个超载回路的debuff，出现了四个过载回路，Boss就会进入超载，超载三秒后Boss会主动将在炮台上的人弹出，会弹的很高并且有降落伞缓缓落下，如果在空中浪费太多时间，会来不及回到石毁车上，超载结束后还没回到石毁车上，会受到导弹攻击，正常的肉身撑不过五秒就会被打死。点掉降落伞又会有很高掉落伤害，最好的方法就是在Boss超载之后马上点离开载具，有用插件找不到按钮的人，可以按内建离开载具的热键，右边小键盘的数字5，或者自行去按键设定里设定离开载具的热键。如果过早离开载具也会受到导弹伤害，Boss身边的导弹是最密集的，过早离开绝对是被秒杀，一定要注意四个过载回路之后约一秒Boss才会超载，Boss上的人一定要等讯息跳出超载才能离开载具。这个组是最重要而且失误不得的，如果打炮台的人减员了很有可能就会造成灭团挽回不了了，最好由团队最熟悉的此工作的三人组来执行这任务。

五、结论

某次PATCH把烈焰战轮的血量砍了一大刀，现在的难度已经比一开始降低很多了，只是如果是刚进入奥杜亚开荒的团队在载具不熟悉的情况下还是非常非常困难的，要让这场战斗顺利的方法就是让大家熟悉载具的使用方法，再套用到攻略战术上面。这是一个跟以往战斗不一样，有庞大系统的载具战，希望玩家可以好好体会享受这场战斗。

伊格尼司

一、简介

伊格尼司是奥杜亚最初的几个Boss之一，难度较低，它同样没有困难模式。

奥杜亚310%铁皮龙成就要求在4分钟内击杀它，对于DPS正常的团队来说这个要求很容易达成。





二、伊格尼司及其技能

伊格尼司，血量25人19523000，10人5578000

伊格尼司只有1个阶段。他的普通攻击大致在20000一下，每下间隔1.7~2秒。

烈焰喷泄：践踏地面，令所有敌人的脚下喷出烈焰之泉。这些烈焰之泉可造成8483~9517点火焰伤害，将目标击飞至空中并使其在6秒内无法施放法术。此外，这些目标将每秒受到2000点火焰伤害，持续6秒。这是一个2.7秒的读条法术，伊格尼司每隔35秒会使用一次，在读条时施法职业要注意用瞬发法术过渡，避免被反制。

灼烧：射出一道烈焰燃烧施法者前方30码范围内的所有敌人，每半秒造成3770点火焰伤害，持续3秒。此外，地面亦将因此而起火燃烧，每秒对13码范围内的所有敌人造成3016点火焰伤害。范围内的铁之傀儡将会开始受热，最后进入熔化状态。伊格尼司每隔25秒会对他的前方使用该技能，制造一块燃烧的地面。

熔渣之盆：随机冲向一名敌方目标并抓住对方，将其丢进施法者的熔渣之盆。该目标将无法攻击施法者且每秒受到6000点火焰伤害，持续10秒。若目标能存活下来，将会获得熔渣的魔法之能，使其加速提高100%，持续10秒。

每隔一小段时间，伊格尼司会抓取一个玩家丢进他肚子上的熔渣之盆里煮。被抓取的玩家可以施法，可以开自保技能，同时治疗也应该注意治疗他。

创造者之力：每隔40~60秒，伊格尼司会启动一个周围的铁之傀儡，同时他将获得一层创造者之力，提升20%伤害。每一个铁之傀儡被摧毁后，创造者之力会消失一层。创造者之力可最多叠加99层。

小怪及其技能——

铁之傀儡：血量3780000，3780000的血量一看就不是要求用正常方式击杀的。

我们必须利用这个小怪的某些特性来解决掉他。伊格尼司会每隔25秒施法一次灼烧造就一块燃烧的大地，当铁之傀儡站到这片燃烧的区域上时会开始叠加炽热的debuff，当叠加到10层炽热时铁之傀儡会熔化，此时，将熔化的铁之傀儡拖到场地上的水池中，铁之傀儡会脆裂，此时单次超过5000的伤害就能将其击碎消灭。

炽热；以高温冲击周围的铁之傀儡，使其移动速度提高5%，攻击速度提高5%。此效果最多可堆栈10次。叠加10次之后，铁之傀儡将会开始熔化。

熔化：施法者开始熔化，加速提高100%。此外，施法者的身躯每秒不断窜出烈焰，对7码范围内的敌人造成1885点火焰伤害。

脆裂：冰水使得熔化的铁之傀儡迅速地凝固起来，使其无法动弹。此外，若在此期间内受到超过5000点伤害将会碎裂，对10码范围内的所有敌人造成18850~21150点物理伤害（该AoE效果忽略护甲）。将熔化的铁之傀儡拉到水里即会脆裂，被暴击几率提升50%。

三、团队配置

坦克：2名，MT需要较好的装备，在叠加了创造者之力的buff后Boss打人还是比较厉害的。OT负责拉铁之傀儡，引导它们走上燃烧的地面，让它们熔化后带到水池中。

治疗：4~6名即可。

DPS:17~19名，安排一名远程在铁之傀儡脆裂的时候给与最后一击。

四、战斗过程

战斗开始后坦克将Boss拉在如下的位置（A区域），团队则站在Boss身后避免被Boss灼烧到，在Boss施放灼烧后，MT带着Boss移动到B区域，B区域被灼烧后，移动到C区域，C区域被灼烧后A区域的效果应该消失了，回到A区域。

在战斗开始后大约1分钟，伊格尼司开始召唤第一只铁之傀儡，OT







将其拉住后带到上图中燃烧着的A或B或C区域中，待铁之傀儡到达10层炽热后会熔化，OT将熔化的铁之傀儡拉进水池中。铁之傀儡脆裂后，OT远离铁之傀儡，负责击碎铁之傀儡的DPS使用单次伤害较高的法术（闪电箭/火球术/暗影箭/烧尽/熔岩爆发等等）将铁之傀儡消灭。需要注意，铁之傀儡被击碎时会有一个小范围AoE，这也是要求OT远离脆裂的铁之傀儡的原因。

40~60秒后伊格尼司会继续召唤铁之傀儡，重复上述步骤即可。

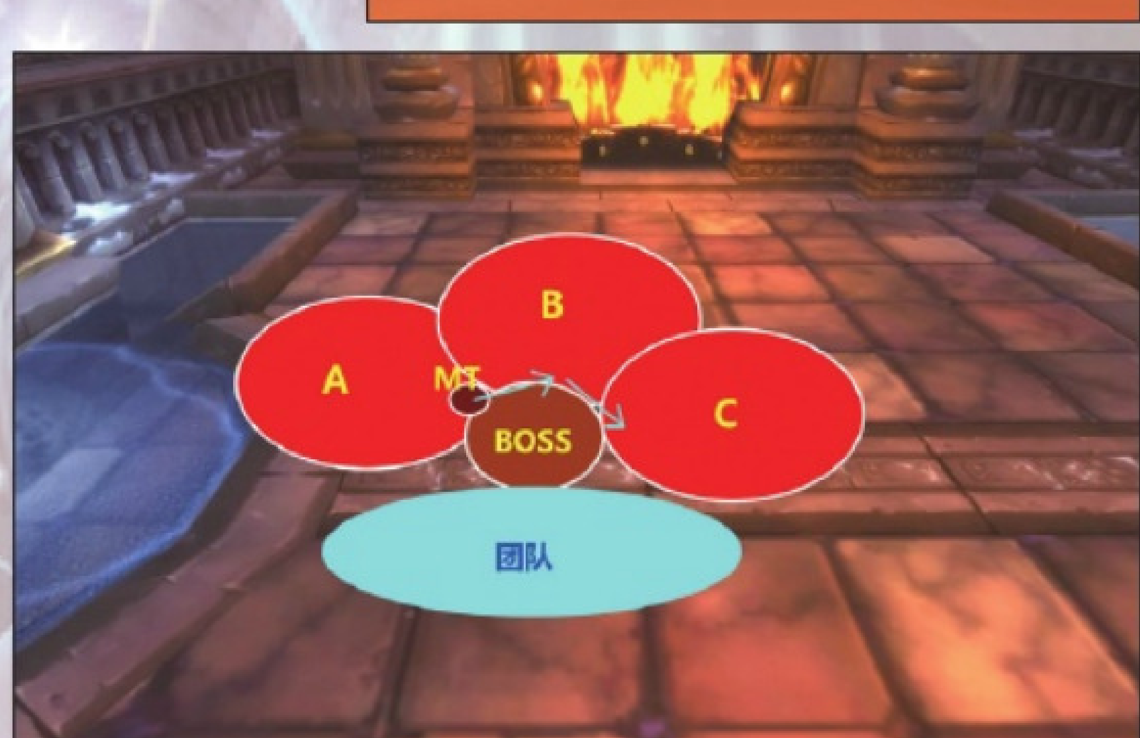
剩下的流程就是使劲轰击伊格尼司了。伊格尼司每35秒使用一次的flame jets（烈焰喷泄）是唯一的团队伤害，注意避免被打断施法即可。

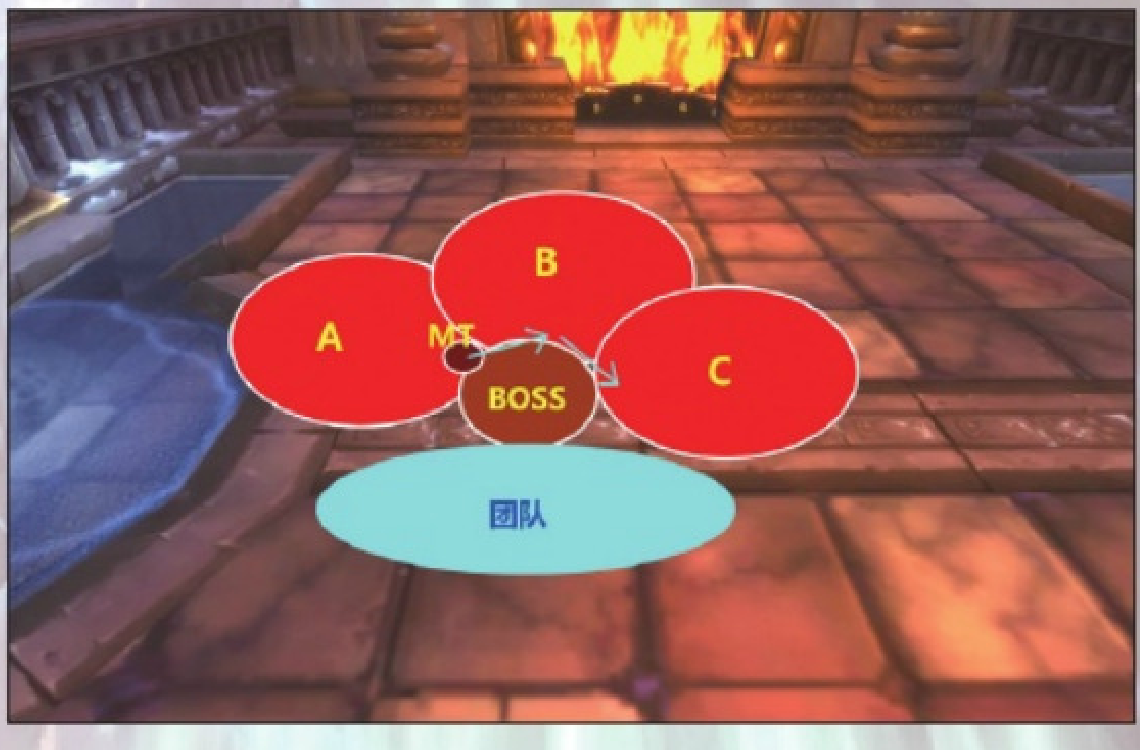
另外治疗注意Boss“肚兜”中的人员，不要让他被Boss煮熟了，如果他能够存活下来还会获得施法速度提升100%的buff。

只要人均达到4500以上的DPS，那么4分钟击杀伊格尼司是一件相当轻松的事情。

















锐鳞

一、简介

锐鳞是攻城区的第三个Boss，一头铁皮龙。

它盘旋在奥达尔攻城区的上空，团队需要处理不断刷新的黑铁矮人，等待NPC将4个长矛修理完毕，然后使用长矛将锐鳞从空中拖下来猛揍。

锐鳞并没有困难模式，不过龙成就里有一个让所有团队咬牙切齿的“铁矮人，五分熟”。

二、锐鳞及其技能

锐鳞：血量12550500



P1天空阶段

P1阶段锐鳞只有在鱼叉修好时才能被攻击，它会一直在空中对着团队丢火球。当锐鳞血量被打至50%后进入P2阶段。

火球术：

对一名敌人造成9713~11287点火焰伤害。

吞噬烈焰：对敌人发射一发熔岩炸弹，对其造成8075~8925点火焰伤害并留下一团蓝色的火焰区域，在蓝火上会受到每秒8075~8925点火焰伤害，这团火焰会存在25秒。

火息术：对施法者面前锥形范围内的敌人造成17500~22500点火焰伤害。这是锐鳞被拖到地面昏迷结束后，再次升空前使用的法术。

羽翼攻击：在上面的火息术使用后，锐鳞会击退离它35码内的所有玩家，并升空。锐鳞血量到50%时也会使用该技能，不过之后不是升空而是进入P2。

P1阶段的小怪

黑暗符文看守者：

血量221760，从钻地机中出来的矮子，他的技能都可以被打断。

闪电箭：2秒施法，对一个敌人造成8075~10925点自然伤害。

闪电链：1.5秒施法，向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人。最多可攻击5个目标，对每一个成功命中的目标造成更大的自然伤害。基础伤害8788~10212。

黑暗符文哨兵

血量390600，从钻地机中出来的高个瘦子，物理攻击不低，并且会旋风斩，需要坦克拉离人群击杀。

战斗怒吼：使附近队友的攻击伤害提高60%，并使攻击速度提高20%，持续30秒。

英勇打击：强力的攻击，使近战攻击所造成的伤害提高58~74点，并造成大量的威胁值。

旋风斩：像旋风一般挥舞手中的武器，攻击周围的所有敌人，对他们







造成普通攻击再加上300点伤害，持续4秒。

黑暗符文守护者

血量277200，这是成就要求要烧的矮子，也是最没用最废柴的杂鱼。

风暴打击：立即挥动主、副手武器攻击敌人，同时使目标受到的下2次自然伤害提高20%，持续12秒。

P2地面阶段：

50%血后锐鳞不再上天，在施放一次羽翼打击后进入P2。

烈焰打击：

使一名敌人受到的火焰伤害提高1500点，持续1分钟。

P2后锐鳞每10秒对全团的每一个人施放一次烈焰打击，该debuff可叠加最多99次。

熔毁护甲：

使敌人的护甲值、攻击与移动速度降低20%，持续20秒。该debuff可叠加5次，叠加到5层后会使目标昏迷几秒。当一名坦克叠加2~3层后另一名坦克嘲讽。

火息术：对施法者面前锥形范围内的敌人造成17500~22500点火焰伤害。P2阶段锐鳞每隔一段时间会使用一次，这要求锐鳞的正面只有坦克。该技能受烈焰打击的增益。

吞噬烈焰：对敌人发射一发熔岩炸弹，对其造成8075~8925点火焰伤害并留下一团蓝色的火焰区域，在蓝火上会受到每秒8075~8925点火焰伤害，这团火焰会存在25秒。该技能同样受烈焰打击的增益。

三、团队配置

普通战斗：

坦克2名、治疗4~5名、其余为DPS

想一次做掉成就“铁矮人五分熟”：坦克3~4名，治疗6~7名，其余为DPS，目的不是为了击杀Boss，而是在15分钟内尽可能多的烧矮子，所以坦克越多越好。不过这个成就可以累加，可以分多次完成。

四、战斗过程

与NPC对话后开始战斗。

P1阶段

锐鳞是在场地上空盘旋着的，团队需要清理从钻地机里不断涌出的矮人们，并等待NPC修理好鱼叉发射器。4个鱼叉发射器都修理好后就可以把锐鳞从空中拖下来。

钻地机里出现的黑暗符文哨兵需要专门坦克，其他矮人可以让坦克拉住后拖到场地中央AoE。

该阶段锐鳞会从空中丢掷火球，普通的火球只对单体的随机目标施放，并无太大威胁。还有一种蓝色的火球，砸到玩家后会留下一团蓝色的火焰（吞噬烈焰），需要玩家躲避。

在清理了2波小怪后，鱼叉发射器应该都修好了，点击后将锐鳞拖下来，团队就位开始围殴锐鳞。

被4根鱼叉束缚的锐鳞会昏迷45秒，开嗜血狂扁锐鳞，这段时间锐鳞不会反抗只会挨揍。

注意锐鳞昏迷结束时不要有人站在龙头，他会施放一次火息术。

成就要求让锐鳞的火息术喷死50个（10人是25个）黑暗符文守护者，要做这个成就必须在锐鳞昏迷结束前，将P1的黑暗符文守护者的血量削减到2W以内，然后昏迷结束时MT带着这些矮子跑到锐鳞门前让火息术烧，注意，如果要完成成就，那么地面阶段完全可以不打，并且黑暗符文守护者在P1不要击杀，让几名坦克拖着即可。

在火息术使用后，如果锐鳞的血量在50%以上，它会施放一次龙翼打击后升空，同时火息术摧毁了刚才的鱼叉发射器。团队需要继续清理场面上的ADD，并等待鱼叉发射器再次被修好，然后可以再拖锐鳞下来揍它45





秒。而如果在地面阶段将锐鳞打到了50%血，那么锐鳞会使用一次火息术摧毁鱼叉脱离控制并龙翼打击全团，进入P2阶段。

P2阶段

P2开始后每10秒锐鳞会给全团一层烈焰打击的debuff，并不断叠加。该debuff会导致团队和MT承受更多的火焰伤害，战斗越到后期，火球术和火息术对团队和坦克的威胁就越来越

大。这个debuff可以理解为一个软狂暴计时条。

坦克在进入P2后立即接手Boss，由于熔毁护甲的存在，需要2名坦克轮流坦克锐鳞。需要注意火息术的影响范围，这是一个锥形，团队需要分散在锐鳞两侧攻击Boss，除了坦克其他人永远不要站到锐鳞正面，接下来只需要用力轰击锐鳞即可过关。



XT-002拆解者

一、简介

XT-002是进入前厅前的最后一个Boss，属于攻城区的守关Boss。这是一个会做体操拥有娃娃音的搞笑的机器人，mimiron制造了它。

困难模式的XT-002触发条件是打破它的心脏，碎心后XT-002血量会增加，同时各种技能有了改变，成为了一个纯粹的大木桩。

类似帕奇维克，对于装备不错的团队来说，XT-002的困难模式可以很好的测试团队成员的单体DPS以及治疗能力。

二、流程简述及技能/数据

普通模式正常阶段

XT-002拆解者：血量25人为22500000，10人血量5000000，狂暴时间10分钟。

XT-002的普通模式分为2个部分：正常阶段与心脏暴露阶段。在Boss血量75%、50%及25%的时候，XT-002会停下休息，暴露出他的心脏30秒，同时召唤一堆ADD来对付团队并修理XT-002。

在这30秒内，如果没有将心脏打爆，那么对心脏造成的伤害将回馈给XT-002。而一旦打爆了心脏，XT-002将进入无心模式，伤害提升15%血量提高60%并回满，所有技能有了改变，即为困难模式。

回到正常阶段后，心脏会回满血。普通模式即在两个阶段之间转换，最后杀死Boss，而困难模式则是在第一次暴露心脏时打爆心脏进入困难模式，然后击杀Boss（当然，也可以在第二或第三次暴露心脏的时候打爆心脏，但那样对击杀来说毫无意义，可能更快的面临狂暴而灭团）

XT-002的物理攻击打在226级坦克身上在20000~30000之间，每击间隔为2.5秒左右。

躁怒：每1秒造成10%伤害，持续8秒。在此期间内将同时使周围的敌人晕眩。每隔45秒 XT-002会使用一次躁怒（即地震），该技能有2秒的施法时间（给治疗预反应），之后XT-002将引导8秒，每秒对每个人造成生命上限10%的伤害，同时，地震期间所有人的移动速度下降50%。

灼热之光：使目标充满神圣的能量，令其灼烧周围的盟友，持续9秒。目标每秒会受到3500点神圣伤害，其8码范围内的其他玩家会受到每秒3000点神圣伤害。有此debuff的玩家需要离开人群跑到指定地点，在困难模式下灼热之光结束后会生成一个生命火花。

重力弹：对目标灌注黑暗的能量，令其在9秒后产生爆炸并将周围的盟友拉向其所在之处。该技能会在9秒后爆炸，对目标造成15000点暗影伤害，并将周围20码内的所有玩家拉到目标身边，如果周围的玩家在目标身边12码内，那么还会承受14625~15375点暗影伤害。在困难模式下，该技能时间结束后还会在结束地点生成一团虚空地带（黑水）。

普通模式心脏阶段

拆解者之心，血量25人7200000，10人：1800000，心脏会暴露30秒，心脏承受200%的所有类型伤害，有24万平均DPS即可打爆心脏（事实上大多数团队在此时开嗜血的DPS都超过了35万），如果心脏没有被打爆，那么在30秒过后它会回满血并收回XT-002体内，继续正常阶段，但是XT-002会立即受到心脏所受伤害的伤害。

心脏暴露的时候，XT-002会从四周的4个垃圾堆中召唤各种技能人，分别为以下3种——

XM-024击打者：

血量504000（10人为189000），个头最大的那种机器人，这种机器人只会攻击，坦克拉住清理即可，击杀优先级低。

圆弧斩：释放出一个邪恶的弧光，对施法者面前锥形范围内的敌人造成伤害。

践踏：对附近的敌人造成普通攻击再加上额外的伤害。

上钩拳：对敌人造成普通攻击再加上50点伤害，并将其击退。

XS-013废料机器人：

血量25000（10人为6426），最小但最多的那些机器人，它们会试图接近XT-002，接触Boss后会修理Boss，击杀优先级中。

XE-321炸弹机器人：

血量50400（10人为12600），看起来像个炸弹的机器人，接触玩家会对包括机器人在内的所有目标造成15000左右的伤害。击杀优先级高。

困难模式

血量25人36000000，10人7500000，

狂暴时间10分钟，这是连同普通模式阶段一起算进去的时间，

普通模式即是在上述2个阶段间切换，一旦打爆心脏，进入困难模式，Boss除了会保留正常阶段的所有技能外还会增加下面的技能，同时血量回满并提升60%（10人为50%），伤害增加15%。

不过进入困难模式后只有1个阶段，不再转阶段。

对于困难模式来说，Boss血量较多，开荒团队如果无法在第一次心脏阶段打爆心脏，那么可以宣告放弃重来了。

困难模式Boss的灼热之光和重力炸弹效果结束后会有新的物体生成。

生命火花

在灼热之光效果结束后，目标位置会刷新一个生命火花。

虚空地带

在重力弹发作后，在目标位置生成片虚空地带。站在虚空地带上会受到每秒7500的暗影伤害，虚空地带将存在3分钟。

生命火花：血量25人为176400，

10人为50400，灼热之光效果结束后刷新的生命火花，普通攻击大约在10000左右，需要1名坦克拉住。

震击：对当前目标造成相当于普通攻击的自然伤害。

静电充能：每3秒对500码范围内的所有敌人造成2000点自然伤害。







三、团队配置

坦克：2名对于普通模式来说，MT坦克Boss，OT坦克心脏暴露阶段刷新的XM-024击打者。

进入困难模式后，MT坦克Boss，OT坦克生命火花。

治疗：5~6名

对于普通模式来说，4名治疗已经足够了，对于困难模式来说，6名治疗是开荒合适的数目。

对于测试DPS和治疗压力来说，3名治疗也可以击败这个Boss，而3名治疗能够较全面的测试各个治疗的治疗强度。

DPS：17~18名，困难模式下需要安排2人处理生命火花。

分组：

G1：近战/坦克

G2：近战

G3：近战/远程/治疗

G4：远程/治疗

G5：远程/治疗

四、普通模式



不管是普通模式还是困难模式，都必须经历最初的阶段——将普通模式的Boss打到75%。

如图，开怪后远程/治疗平均分成左右2堆站位，按照第三部分的分组，那么G4站A点，G5站B点，G3的远程/治疗平均分到A、B两点中。

在这个阶段，任何人中了重力弹或者灼热之光只需要远离人群，不造成误伤和拉人效果即可。

努力轰击Boss直到他的血量变成75%，他会喊道“太累了我要休息一下”，然后会暴露出他的心脏，并从四面八方刷新各种小机器人。

猎人在图中箭头与Boss之间的位置放好冰霜陷阱，可以延缓下机器人靠近Boss的速度，OT则拉住刷新的XM-024击打者。

如果不打算打困难模式，那么近战攻击心脏和XM-024击打者，远程则开始攻击炸弹机器人和修理机器人。

首先，炸弹机器人是需要优先被解决的，然后是修理机器人，这些25000血的小家伙可以被轻易AoE掉。当这些小机器人被处理后，可以攻击一下Boss的心脏。

需要保证不摧毁心脏，事实上如果分散火力去处理各种机器人的话，一般是打不掉心脏的（10人可能会打掉心脏，因为10人模式心脏血量太少了）。在心脏暴露30秒后Boss会回归正常阶段。重复上面的2个阶段，直到把Boss杀死。

五、困难模式

对于困难模式来说，首先需要和普通模式一样将Boss打到75%。

在Boss大喊“太累了要休息”时，请萨满开启嗜血/英勇，Boss会暴露他的心脏。

此时，团队不管周围的任何机器人，全力突击Boss的心脏，包括大部分治疗也要攻击Boss的心脏，只留下OT和1个治疗去负责XM-024击打者。必须要在这30秒内干掉Boss心脏的720万血量，如果失败了，那么可以放弃重来了，10分钟的狂暴时间不会给团队机会。

在打掉心脏后，Boss开启心碎模式，血量回满，变为3600万，此时，团队将周围残余的机器人清理干净，它们此后将不再出现。

接下来的战斗只是一个单一阶段的战斗，和普通模式不同的是，灼热之光和重力炸弹有了新的效果。

灼热之光：生成的生命火花需要坦克后击杀，我们安排2名远程DPS（一般安排奥法或者元素萨满）处理它。由于生命火花会对周围的目标使用震击技能，所以，中灼热之光的玩家跑出人群后需要到下图的C点处等待灼热之光消失。

一旦灼热之光消失，OT拉住生命火花，安排的2人将其击杀，17万血量大约15-20秒左右就该处理掉了。如果此2人中有人中了重力弹影响了DPS，那么安排一名额外的替补DPS去击杀生命火花，原则上要保证第二个灼热之光出现时前一个生命火花被杀死了。

而对于重力弹来说，会在目标受到伤害同时生成一片黑水，需要像上图中所示的那样，在场地两边一次排开。推荐一位出了加速盾的牧师给每一个中重力炸弹的队员加盾，让他们能够更快的脱离团队。

由于地震时会减少50%移动速度，这个时候的重力炸弹和灼热之光需要额外的关注，如果反应慢点，重



力弹很可能跑不出人群，所以有加速盾的神牧在此处还是相当有必要的。

对于这两个技能，在困难模式下盗贼法师骑士等职业额外需要注意，千万不可以使用冰箱/无敌/斗篷来解除这两个技能，因为解除后，虽然debuff消失了，但会在你的当前位置生成生命火花/黑水，这是不可被接受的。

如果每一个人都清楚两个技能的应对策略，那么剩下的就是如何打高DPS的问题了。狠狠的轰击XT-002,困难模式就是个大木桩。

治疗：

困难模式的治疗强度比普通高了很多，主要来自于生命火花的全场AoE和灼热之光的AoE效果。



安排2名治疗看2个坦克（骑士佳），3名治疗看团队。

主要的团队治疗压力来自于地震阶段，对于开荒团队来说，建议每次地震都有技能覆盖。一般采用骑士无敌牺牲，牧师施放圣歌等手段。

当然，现在版本的地震伤害已经小了很多（最初的地震是持续12秒，每秒10%，现在则只持续8秒了），老攻略提到的技能覆盖并不是那么的必要。

由于地震是一个引导技能，Boss在施放地震时不会攻击MT，所以2位坦克治疗此时辅助治疗中灼热之光/重力弹的人员（如果有的话），他们是地震时最有可能死去的家伙。

而3位团队治疗则分配好各自的优先组别，牧师可以给2个组轮流治疗祷





言，德鲁伊则1个人可以负责2个近战队。

渡过了地震期，平时的治疗压力其实是不大的。战斗会持续很长的时间，各个治疗都需要合理规划自己的回蓝技能，必要时申请激活。

钢铁议会

一、简介

钢铁议会是前厅的主要Boss，开启奥杜亚隐藏Boss阿加隆的任务物品就是这个Boss掉落的。

钢铁议会由3个Boss组成，最大的称之为破钢者，高高瘦瘦的则是符文大师，最矮的那个矮子则是风暴召唤者，他们各自拥有1000万的生命值。

任一个Boss死亡都会将自己的力量分享给其它2个Boss，使其它2个Boss获得新的技能，以及回满所有的生命值。

击杀顺序决定了战斗的难度。从3个Boss各自的技能比较上可以清楚的看到，最后击杀破钢者是难度最大的——最后阶段全团要承受巨大的光环伤害。

而最后击杀风暴召唤者则是最简单的，小矮子好欺负，没有其它2个Boss那么变态，不过需要注意的是，最后击杀风暴召唤者将不会掉落阿加隆开启任务的任务物品。

也就是说，想要开启阿加隆的任务，最后击杀的必须是符文大师或者破钢者。

本文主要关注最后击杀破钢者的战斗。

二、Boss及其技能

破钢者：血量25人10000000，中间那个块头最大的便是破钢者Steelbreaker。这个Boss不仅名字霸气，攻击力也确实惊人，配合融合重击，能够瞬间对坦克造成巨大的伤害，当属奥杜亚物理攻击排名第二的Boss（226等级的坦克在破钢者面前犹如纸糊的一样）。

Boss的基础平砍攻击在17k~18k。

高压电：每3秒造成3000点自然伤害。这是一个全场的AoE光环伤害，在非困难模式下并不是很大的威胁，但在困难模式下，最后该技能会达到每3秒 6000以上的伤害。

熔能拳击：灌注能量的攻击，造成35000点自然伤害并且每秒额外造成20000点自然伤害。3秒施法的真*霸气拳，后续的dot需要立即驱散，否则坦克会轻易死去。

在困难模式的P3阶段，每一次的真*霸气拳都需要坦克开技能吃。真*霸气拳拥有15秒的冷却时间。

破钢者在其他某一个Boss死后获得的技能——

静电崩裂：对指定范围内的敌人造成7000点自然伤害，并使受到的自然伤害提高75%，持续20秒。在远程位置有3个以上目标时，该技能不会对近战施放。技能的冷却时间为10秒。

这是困难模式破钢者从P2开始获得的技能，它要求团队站位分散。

破钢者在其他两个Boss死后获得的技能——

极限威能：目标获得压倒性的力量，使其造成的伤害提高200%，并且在30秒后将会因此而熔化。困难模式P3阶段Boss获得的技能，只对当前坦克施放的死亡倒计时。当这个Buff消失时目标会熔化。

熔化：该目标熔化自身并且对15码范围内的友方单位造成29250~30750点自然伤害。

这是极限威能结束后的效果。目标会死去，这个死亡效果无法被守护圣灵抵消。该技能的存在对困难模式P3坦克的交接提出了一定的要求。

充电：

在其它2个Boss死亡后破钢者便拥有了2层充电Buff。此后，团队中任何一人（或宠物）的死亡都会叠加一层充电Buff。

每层充电Buff提升破钢者25%的伤害，在获得充电Buff时破钢者还会获得20%的生命(此治疗效果受致死影响)。

事实上这个技能才是P3阶段破钢者可怕的原因所在。由于溶化的存在，P3不可避免的会死人，破刚的伤害会随着死人的增加而变的越来越高。

换句话说，P3阶段除了当前坦克的死亡外，是不允许任何的非坦克人员死亡的，否则，破刚者不仅会回100万（致死后）的生命，所有伤害还会继续提升25%增加死人的可能性，从而恶性循环，快速摧毁团队。

	普通攻击	融核重击（基础）		融核重击（30%减伤后）		高压电（22.4%减伤）	静电崩裂（22.4%减伤）
P1	17000	35000	20000	24500	14000	2328	N/A
P2	21250	43750	25000	30625	17500	2910	6790
P3(0S-30S)	25500	52500	30000	36750	21000	3492	8148
P3(30S-55S)	31875	65625	37500	45937.5	26250	4365	10185
P3(55S-80S)	38250	78750	45000	55125	31500	5238	12222
P3(80S-110S)	44625	91875	52500	64312.5	36750	6111	14259

P3在死去2个坦克后，破刚的对坦克技能伤害已经非常厉害了，同时高压电光环伤害也已经达到了6000/3秒，越往后团队的治疗压力会越大，直到不可承受，从这个角度，困难模式的P3事实上是一场DPS的rush战，不能在100秒内干翻破钢者，就会被破钢者电死。

符文大师墨吉姆：血量25人时10000000，瘦子即符文大师，攻击力不高。

初始时符文大师是最废柴的Boss，但在死去一个Boss后，符文大师的死亡符文会成为最大的团队杀手。

符文护盾：

使施法者笼罩在魔法符文之中，吸收最多50000点伤害。吸收50000点伤害后，这些伤害将会转化为一股强力的能量，令施法者的伤害提高50%，持续15秒。1.5秒施法，这是符文大师给自己施放的一个吸收护盾，法师可以使用魔法偷取窃取这个护盾。

力之符文：

在随机的友方目标所在处召唤一个力之符文。此符文可使5码范围内的所有友方与敌方目标造成的伤害提高50%，持续1分钟。符文大师会在3个Boss中的某个脚下施放一个蓝色的符文圈，站在符文圈中的生物伤害会提升50%。需要坦克相应Boss的坦克立即做出反应，将在符文圈中的Boss拉出符文圈。同时，DPS职业可以站到符文圈上享受50%的伤害加成。

符文大师墨吉姆在某一个Boss死后获得的技能——

死亡符文：在随机敌方目标所在之处召唤一个死亡符文。此符文每0.5秒可对该处13码范围内的所有人造成3500点暗影伤害。这是1个Boss死后符文大师获得的新技能，召唤出的死亡符文是一个绿色的范围广大的圈，在圈中的玩家需要立即移出死亡符文的影响范围。

非困难模式下，配合矮子获得的闪电风暴容易杀死人。考虑到此技能配合静电崩裂容易造成减员，因此困难模式符文大师常常作为第一击杀目标，避免死亡符文的出现。

符文大师墨吉姆在两个Boss死后获得的技能——

召唤符文：在随机敌人所在处制造一个召唤符文。此符文将会

周期性地召唤闪电元素，这些元素将会冲向随机的敌人并且自爆（使用下面的闪电冲击）。2秒施法，这是最后击杀符文大师才会遇到的技能，在召唤时安排冰法用暴风雪减速，并AoE掉闪电元素即可。

团队只需要注意远离召唤符文，那么该技能就没有什么威胁。

闪电冲击：释放一道巨大的闪电，对施法者30码范围内的所有敌人造成14138-15862点自然伤害，但将会同时杀死施法者。这是召唤出的闪电元素碰到玩家后使用的技能。

风暴召唤者布伦迪尔：血量25人时10000000，场地上的那个矮子。这是最好欺负的Boss，物理攻击很低，只要2个打断职业即可让他放不出闪电链和闪电旋风。

唯一需要注意的是他会施放一个自身范围的AoE，注意躲避。

闪电链：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人，对每个目标造成自然伤害，最多可攻击5个目标。2秒施法，可打断。基础伤害为5550~6450。

超载：将施法者的所有能量灌注在一颗闪电能量球之中。此能量球在6秒内将会不断膨胀直到爆炸为止，对20码范围内的所有敌人造成25000点自然伤害，并将其击倒。这是一个6秒施法的技能，近战注意跑开即可。

风暴召唤者布伦迪尔在一个Boss死后获得的技能——

闪电旋风（63483）

不停地急转，并对随机的敌方目标射出闪电箭。每个闪电箭可造成5655点自然伤害，持续5秒。该技能可以使用昏迷技能打断。坦克风暴召唤者的坦克注意打断即可，只要保证每次闪电旋风矮子最多只丢出一波闪电，那么打断就算合格了。

困难模式下，如果让矮子丢出2波闪电，那么对于有静电崩裂DeBuff的队员来说将是十分危险的。

风暴召唤者布伦迪尔在两个Boss死后获得的技能——

闪电触须：施法者的胸口释出闪电触须，伸展至高空之中。这些闪电触须将对施法者周围的所有敌人每秒造成5000点自然伤害。

这是简单模式矮子的大招，施放此技能时，矮子会升空，向一个目标移动，对他底下笼罩的所有人造成每秒5000的自然伤害。团队注意躲避即可，该技能并没有多少威胁，就算是让矮子电，治疗也能加上来。

三、困难模式——最后击杀破钢者

A. 团队配置

坦克：2名

治疗：5名

DPS：18名，其中1名最好是野德，P1阶段变熊坦克符文大师。

战复+灵魂石数量：大于2，越多越好。

B. 击杀顺序：瘦子-矮子-胖子

由于瘦子的死亡符文伤害过于随机，运气最差的队员（正好在死亡符文中心）承受10000以上的暗影伤害是可能的，配合静电崩裂可能减员。而矮子的闪电旋风则可以打断，只有一波闪电旋风的话只有5000伤害（完美打断则根本不会受到伤害），综合看来矮子更好欺负，所以我们选择先杀死符文大师。

C. 技能清单

符文大师：只包含初始技能

风暴召唤者：符文大师死后，获得闪电旋风

破钢者：符文大师死后定义为P2，P2获得静电崩裂，同时伤害提升25%

风暴召唤者死后定义为P3，伤害比初始时增加了505,获得第二部分中提到的所有技能。





破钢者的高压电，融合重击，静电崩裂在各个阶段的伤害如下表。

坦克需要在每一次融合重击施放时开启减伤技能，尤其是P3后期，硬吃已经是不可能的事情了。当然，P3后期安排守护圣灵/痛苦压制也是解决的办法。

D．战斗过程

P1阶段

P1阶段即为击杀符文大师。

MT坦克破钢者，2T坦克符文大师，3T坦克风暴召唤者，一名盗贼跟随风暴召唤者辅助打断。

特别安排一名惩戒骑士/暗牧负责驱散MT身上的融核重击DOT，DOT必须要在施放后的1秒内驱散掉，不能让DOT发作哪怕一跳。负责驱散的人员可以焦点破钢者，当破钢者开始施放融核重击时，可以对着MT猛按驱散宏了。

驱散是整场战斗的关键点之一，容不得失误，失误等于倒T灭团。

将破刚者设置为焦点后，可以使用下面的宏：

/target focus
/assist
/cast 驱散魔法
/targetlasttarget

站位：

如图，团队可以集中站位，在符文大师施放力之符文后，相应的坦克需要将Boss拉离符文，DPS们可以站到符文上输出。

除了坦克需要注意蓝色的符文圈与矮子的超载外，其它人员只需要全力攻击符文大师即可。

在瘦子死后，矮子和胖子吸取了瘦子的力量，血量回满，进入P2。

P2阶段

P2阶段为击杀风暴召唤者。

此时，MT将破钢者拉到风暴召唤者身边，团队围绕风暴召唤者散开，开始攻击风暴召唤者。如此做的原因是避免静电崩裂攻击聚集在一起的近战。

如下图所示，人与人保持距离，防止静电崩裂的溅射，同时，该阶段需要注意矮子的超载。

P1阶段由于矮子坦克位置较远，超载对团队没有影响，P2阶段则必须留意这个技能。同时，负责打断的职业需要注意矮子的闪电旋风，该技能只能用昏迷类的技能打断。

破刚在此阶段攻击力已经有所提升，MT的治疗力度需要适当加大。P1阶段治疗符文大师坦克的治疗在该阶段转治疗MT。

P3阶段

在矮子还有20%血量时团队可以集中到破刚脚下了，留下3个远程在外边承受静电崩裂。

完成站位后可以开始给破刚者上各种DeBuff，保证矮子一死能够以全额的DPS输出破刚。

DPS：全力输出

吃静电瓦解的3个远程：注意自己的血线，瓦解大致10秒一次，DeBuff持续20秒，会在你们3个人间轮流施放，有DeBuff的不会被瓦解。

对于3人来说，在P3后期使用冰箱等技能缓解治疗压力。

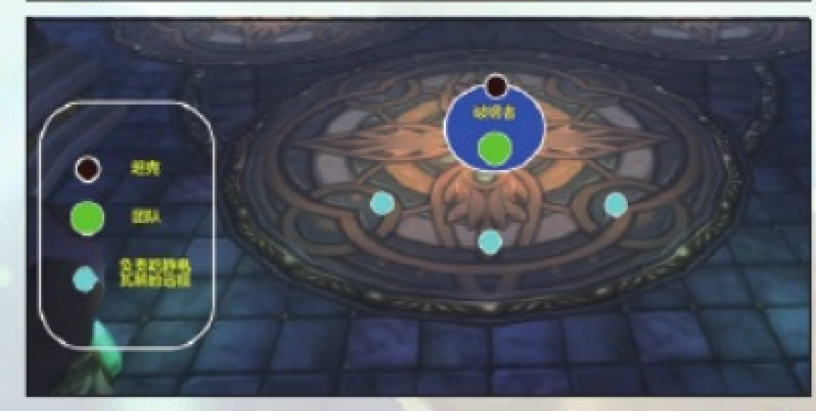
这3人推荐使用暗牧/法师为佳。

群体治疗：保证满蓝进P3，P3前期相对来说压力还属于中等。在2个坦克死后，压力开始变得很大。挥洒所有的群疗技能，适时使用圣歌。

MT治疗：P3阶段安排3个治疗治疗MT（farm后可以减少为2名甚至1名，但开荒仍然建议使用3个）。









驱散融核重击的DPS：继续驱散

坦克：坦克的交接也是P3的重点。由于溶化的影响，进入P3后1T会在30秒后死去，死去时会制造一个范围AoE（近30000的AoE伤害），因此，在极限威能还有5秒时提醒下一位坦克嘲讽，2T接手后1T找个角落自己一边死去。

注意事先给1T绑灵魂石（如无术士，则在1T死后使用战复复活1T）。

1T死后在全团高压电伤害作用一次后复活，给1T补好Buff，准备下次嘲讽。

此时Boss的充电Buff已经叠加了1层，开嗜血狂扁Boss，争取在剩下的40秒内干掉破钢者。

2T在接手Boss后25秒提醒1T嘲讽，1T嘲讽后2T找个地方自己死去。德鲁伊战复2T。

1T再次坦克25秒，如果此时Boss还没死，2T嘲讽接手Boss，此时应当是进入P3 75秒了，如果没有额外人员死亡的话，此时的高压电伤害在抗性减免后达到了每3秒5238。

如果在2T的极限威能DeBuff消失前还干不掉Boss，那么只能说明团队DPS不足。

P3就是一场DPS竞赛，团队DPS最低要求为13000000/105=123800。

四、中等模式与简单模式简述

钢铁议会的其他击杀顺序都是先解决破钢者。

当破钢者被解决后，全场的AoE光环将消失，余下的就是针对各个技能的应对。

对于最后击杀符文大师的中等模式来说，P3阶段安排一名出了强化暴风雪的法师对着Boss召唤出的裂隙施放暴风雪即可保证闪电元素的减速。

同时，一旦Boss召唤裂隙，所有人远离它。

对于最后击杀风暴召唤者的简单模式来说……也许只有超载是需要注意的。

总体而论，如果破钢者的难度是10的话，中等模式的难度只有4，简单模式难度则只有2。如果为了做奥杜亚征服者的成就（一人不死），那么还是建议选择简单模式。



天下无缺

■辽宁 枫红一刀流

精品	总评 8.0
制作	娱乐通
发行	娱乐通
类型	动作角色扮演
语种	中文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	8.8
创新 Creativity	6.0
剧情 Story	8.0

为什么要玩这款游戏

《天下无缺》的故事发生在周国统治中原后的年代，武功卓绝、师承幻仙宫两位名师的年轻侠士冷秋遥，奉师命初入江湖，走遍大江南北追杀他的宿命仇人，却没想到仇人不但渐渐成为他的朋友，意外获悉的身世线索更是大大出乎了自己的意料。而十六年前被周皇残害到国破家亡的旧齐国人，依然在暗中凝聚兵力、企图寻回太子、光复齐国……

本作的画面风格和《新绝代双骄——鱼戏江湖篇》相同，人物建模的精致度略有提升。战斗系统保持了前作的水准，打击感强烈，武功招式华丽炫目，再加上连击、蓄力攻击、暴怒、瞬杀，还有本作新加入的斗转星移和掌剑双修，使战斗变得充满趣味。如果你喜欢《新绝代双骄——鱼戏江湖篇》的战斗系统，或者从来没有玩过前作，这部作品应该是你不错的选择。并且本作在线上通过认证之后，就再也不用放入游戏光盘了，这是方便玩家的一项改进。

第一回 幻仙宫深藏诡计 荒漠洞幽牵隐情

幻仙宫中，冷秋遥在书房里吟诵诗词，婢女蝶薰送来早膳。吃过早膳，冷秋遥有些担心，他的侍女桑弦没来送膳，不知是否惹两位师父生气了。冷秋遥心里思忖：

“找桑弦”（桑弦好感度+5）

“……”（无变化）

走前香厅—前回廊—幻舞凰池—偏回廊到桑弦房，这里不见桑弦的身影。在桌上拾到一块玉佩，然后动身前往静花庭，听彤鸢和厨娘的谈话，得知桑弦去后山采集花草去了。走后宫门—雾林玄径脚—雾林玄径西，找到因采花而扭伤脚踝的桑弦，简单的敷些草药，将她送回宫中的静花庭。



◎支线任务：采集香草

进入静花庭的厨房，听厨娘说做膳食用的香草用完了。在后宫门的三棵桃树下各有2棵，在雾林玄径脚迷宫的右上和左上方各能找到2棵，在雾林玄径西迷宫的左上角可找到4棵，在右下角的出口可找到1棵。收集齐15棵香草后送到厨房，得到1500点经验。

◎支线任务：背诗

在静花庭的花池边，有位饱读诗书的宫女叫紫君，她请冷秋遥背一首诗：“遥夜泛清瑟，西风生翠萝。残萤栖玉露，早雁拂金河。高树晓还密，远山晴更多。淮南一叶下，自觉洞庭波。”背诵正确，得到1000文钱。

◎支线任务：隐秘的宫女

在幻舞凰池西北边屋檐的右侧躲藏着宫女缕墨，找到她可获得1个属性点数的奖励。

冷秋遥连忙赶去向两位师父请安，途中遇到宫女长竺银，她的话语中别具深意，似乎责怪秋遥的不当行为会累及宫女。回到房中换下破损的衣衫，回味竺银的话语深以为然，思忖间锻造使

女进屋，将衣衫拿去修补。此时前香厅西边的锻造室开放，用它可进行武器和装备的锻造。

接下来分别向两位师父请安，大师父师月凡住在西香厅，二师父师星尘住在东香厅，要注意的是师星尘是能够和冷秋遥发展结局的女角色，若想赢得她的好感度，需先去东香厅向她请安，师星尘思忖：

"越来越像他了……"（师星尘好感度+5）

"已经长大了……"（无变化）

按照大师父的指示，冷秋遥想去雾林玄径北练功，途经静花庭的时候，听莲香正在向竺银汇报，说一名宫女私自出宫，竺银冷漠如昔，按宫规处死宫女，冷秋遥不由联想到今早的事情，希望不会发生意外才好。



杀死了元荆夫妇，幻仙宫主想出一个兄弟相残的恶毒计划

在后宫门遇到护院宫女练功，冷秋遥上前指点一番，然后和她们切磋武功。打败了15名宫女，看到一名陌生的老宫女仓皇逃进后山，冷秋遥觉得很是奇怪。先回房休息，翌日清晨用过早膳，冷秋遥想起宫女提到雾林附近有猛兽出没，决定在练功的时候顺便探访一下。

前往雾林玄径脚，解决三只白虎救下一只小猫，看小猫的样子似乎要引领着他去什么地方。跟着小猫一路北行，在途经雾林玄径北的迷宫时顺道杀掉30只鹟翅目虫，完成大师父要求的练功任务。在迷花林山腰，看到厨娘在给昨天看到的那名老宫女送饭，老宫女见到冷秋遥再次逃掉。从厨娘口中得知，老宫女也是幻仙宫里的人，不过因为哑病而怕见生人。继续跟随小猫来到迷花西林，冷秋遥从树下挖到的锦囊中拿到一枚玉佩，正端详的时候，那名老宫女突然出现抢走了玉佩……

数日后的一个清晨，桑弦将早膳送到冷秋遥的房中，说大师父正在找他。冷秋遥心中想事，淡淡地回应着，令不知情由的桑弦感觉很是难过。

◎支线任务：蝶薰姐妹

在前回廊和宫女蝶薰交谈，得知她的妹妹蝶舞负气躲开了，怕宫女长巡查的时候受到惩罚，冷秋遥答应帮忙。接下来的任务可在主线前往迷花东林时顺道完成，由前回廊走静花庭—后宫门—雾林玄径脚，在这里和使女谈话，得知蝶舞去了幽海园，再往前到雾林玄径北，往东来到幽海园找到蝶舞，得到寒铁×2。

来到西香厅，师月凡出手试验了冷秋遥斗转星移的修炼程度，并传授一套寒霜掌，嘱咐桑弦协助少宫主修练。最近迷花东林有很多吵闹的鹰雀，她让冷秋遥有空去清理一下。现在拥有第一位战斗同伴，在同伴菜单的右下角点"出击"，就可将桑弦置于战斗队伍中了。

由西香厅走静花庭—后宫门—雾林玄径脚—雾林玄径北—幽海园至迷花东林，在这里杀掉巨鹰，发现东边的围墙出现缺口，于是在迷宫中收集5块石头修复它。注意，幽海园的宝箱里有武功秘笈《飞仙诀》。



前往西香厅向大师父月凡请安

回到幻仙宫的房间休息，桑弦离队。夜半时分，师月凡前往活鬼村向神秘人打探傅天彻和元鲤的近况，眼看十六年大计即将实现，暗自欣喜不已。三日后的早晨，星尘来到冷秋遥的房间，指点他一些武功心法，谈吐间流露出对他的不舍之情，星尘思忖：

"我好像越来越不期待那一天的到来了……"（师星尘好感度+5）

"计划了十六年，终于快要到来了吗……"（无变化）

在星尘的陪伴下，冷秋遥前往后山练功。由前香厅走前回廊—静花庭—后宫门—幻仙桥到星月阁，出关的大师父月凡心情大好，出手考验星尘和冷秋遥的武功修炼程度。此战的剧情是必败的，但若能打败月凡，则可得到50000点的经验奖励。战后师月凡命令冷秋遥前往宫外的荒漠练功，不过态度已然没有之前的严厉。



◎支线任务：荒漠之花

在前往荒漠前，到幻舞凰池的中央水池边和使女谈话，她拜托冷秋遥到荒漠寻找一株金黄色的花朵。前往荒漠中，在群迷宫的东南角能找到一朵，在荒漠北群的西北边岩石附近还有一朵，只需采到一朵就可回去交任务了，不过另一朵也要收集起来，它是将来支线的任务道具。

在前回廊南端路口有位使女，可以找她买卖装备。由正门离开幻仙宫，在世界地图上选择前往荒漠。冷秋遥在荒漠北群练了一会儿武功，心绪一直无法宁静下来，心里奇怪为何会对此处景物如此熟悉，自小可从未离开过幻仙宫呢。百思不得其解时，荒漠里传来呼喝之声。打败一群马贼救出小女孩，看她伤势严重便带着她返回幻仙宫。

在大殿见过两位师父，月凡命冷秋遥和竺银、桑弦一道前往荒漠寻找马贼的藏身之所，而那个小女孩则留在宫中养伤。回到荒漠，走荒漠中群—荒漠东群至入口通道，在这里找到地下迷宫的入口。来到地下大厅，四间屋子里都有宝箱，注意在二厅宝箱里可拿到武功秘笈《飞燕闪灵诀》。由一厅进到藏宝室见到马贼王，他想要桑弦做小老婆，冷秋遥的对话选项：

"竟敢对桑弦无礼。"（桑弦好感度+5）

“实在是目中无人。”（无变化）

打败了马贼王，竺银在地上拾到一枚钗环，露出激动的表情，让冷秋遥和桑弦都感到诧异，一向冷若冰霜的她为何会如此？往回走到地下迷宫，听到北边传来响声，循声进到暗室，解救被囚禁的姑娘小屏。小屏说有位善良的姑娘曾有恩于她，那姑娘似乎和马贼相识，曾劝她逃往附近的风蛊村，大家决定护送小屏前往村庄。回到荒漠入口，听到西边传来吵嚷声，小屏说那边是座市集小镇，于是大家经由荒漠西群到西漠绿洲探看。

第二回 五仙门横行鼠辈　活鬼村暗访元鲤

来到小镇，和货摊旁的顾合官说话，得知错过了难得一见的奇景，并且善于说故事的沙老头也不得见，实在是憾事。在竺银的催促下，大家也没有心情在此逗留，于是离开荒漠来到南边的风蛊村。

小屏说那些马贼都是五仙联盟的人，在她离队后，竺银借口给她送点碎银，神色慌张地追过去了。而冷秋遥见到一双亲密交谈的父女，念及自己的身世，一种悲伤的情绪泛起心头。

◎支线任务：退婚

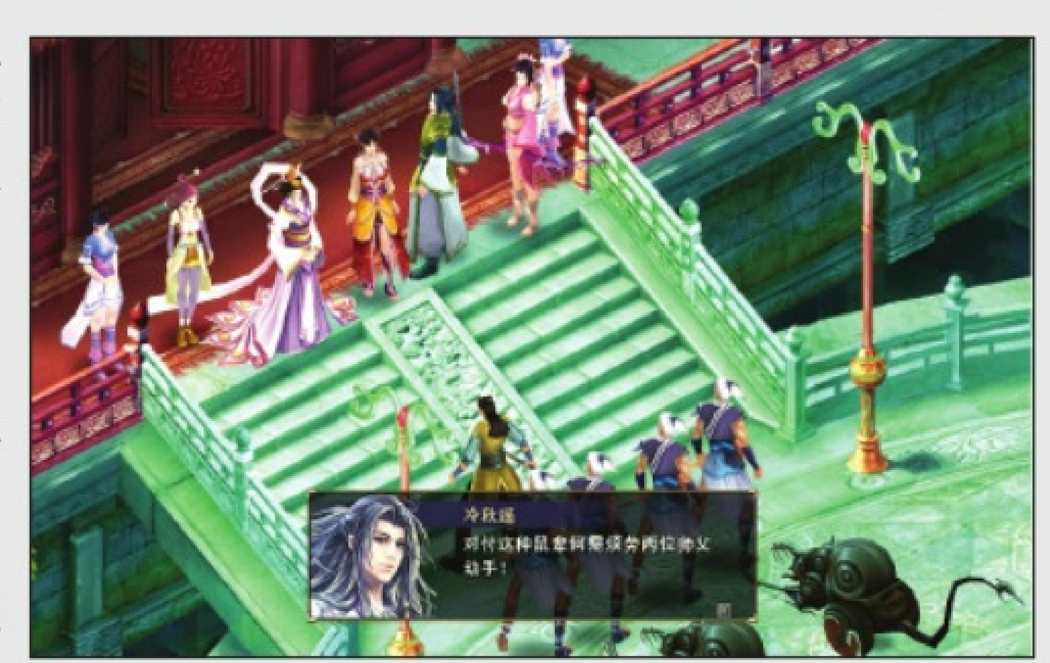
从风盏村的东边进到林家，听到吕大娘和林家父母的谈话，得知林家遭到退婚。走密林入口—村北密林—村东密林，遇到望着一堆聘礼束手无措的吕大娘。答应帮忙，回到村里将事情通知给林家，得到3000点经验值。

回幻仙宫复命，月凡传授给冷秋遥一套冰禅掌法。冷秋遥担心从荒漠救回女孩的伤势，便走幻舞凰池—偏回廊—丫环房探望，得知女孩叫裴子灵，为了寻找失散的哥哥而遭到马贼的追杀。冷秋遥的对话选项：

“子灵。”（裴子灵好感度+5）

“裴姑娘。”（无变化）

离开丫环房来到幻舞凰池，发现宫女们神色慌张地奔逃，桑弦说是宫中出现成群的老鼠，宫里的人在全力捕捉。于是先在宫里消灭黑江鼠20只，再往后宫门消灭老鼠、硕鼠各20只，完成后冷秋遥想起东林的围墙缺口，于是和桑弦赶去调查。在迷花东林看到裴紫衣正往幻仙宫里驱赶老鼠，将他杀掉，得知敌人正在攻打宫门，于是连忙返回宫里救援。



裴无魂的手下前来攻打幻仙宫

返回幻舞凰池，看到裴蓝衣在替他师父裴无魂向两位宫主求亲，冷秋遥上前与之决战。打败了裴蓝衣、机关巨兽和五仙门人，冷秋遥和桑弦奉命清理东香厅的老鼠。拾取10只老鼠的尸体后，前往厨房帮忙清扫，听厨娘讲起裴无魂以前的事情，还提及元少侠这个人。没等冷秋遥深问，意识到说漏嘴的厨娘，毫不留情地将两人赶离厨房。

西香厅里，月凡宫主为大计即将实施而兴奋不已，星尘却抑郁寡欢，星尘的对话选项：

“姐姐，我们真的要这么做吗……”（师星尘好感度+5）

“是啊，我们已经等了十六年了……”（无变化）

冷秋遥来到西香厅向大师父复命，月凡命他前往活鬼村杀死一名叫元鲤的人，接到任务后回房休息。翌日，满怀心事的星尘来到他的房间，一番叮嘱后，要他陪着去一个地方，冷秋遥的对话选项：

“当然。”（师星尘好感度+5）

“去哪？”（无变化）

冷秋遥见星尘的脸上泛起一丝悲伤的神情，一路跟着她来到雾林玄径西迷宫，在最西边找到一片风景如画的粼花池。往前到桃花坳，星尘望着掩映在花树间的一座衣冠冢发呆，问冷秋遥若将来自己做了对他不好的事，会不会原谅她？冷秋遥的对话选项：



跟随二师父星尘来到风景如画的粼花池

“秋遥会原谅二师父的……”（无变化）

“二师父不会对我做不好的事情的……”（师星尘好感度+5）

时间将晚，陪送星尘回到宫里，冷秋遥想起即将离宫，便再度前往丫环房探望裴子灵。裴子灵的伤势大为好转，在她的央求下，冷秋遥带着她在宫中游览一番。裴子灵从未见过如此美景，不由想起自己从小生活的阴冷恐怖的环境，还有一直相依为命的哥哥。当她得知冷秋遥要出宫时，央他带自己一起走，冷秋遥的对话选项：

“这……恐怕……”（无变化）

“你伤势还未痊愈……”（裴子灵好感度+5）

别过裴子灵，前往偏回廊和桑弦会合，然后回到幻舞凰池的大殿和两位师父道别，离开了幻仙宫开始闯荡江湖。

◎支线任务：石邪老人

在前往活鬼村前，往东南方面的海岸搜索，可找到一座小岛，穿过人之石阵、地之石阵和天之石阵到达石岳岛，和里面的隐世高手石邪老人过招，石邪老人对任何普通攻击和招式攻击都免疫，建议用蓄力攻击来打，再连一招背后瞬杀，然后绕着他奔跑并回血蓄力。每次获胜都可得20000点经验，此外还有几率获取黄裘的巨阙剑和紫翎锁星甲。在本游戏中共有三次和石邪老人较量的机会，第一次是离开幻仙宫到前往藏海村之前，第二次是前往四海镇到进入武当山之前，第三次是师星尘被傅天彻打伤后。如果全部获胜，可额外获得支线剧情道具天地四神丹，它是支线的任务道具。

进到活鬼村的村口隧道，遇到老者杨易，他认为冷秋遥和桑弦是一对私奔的情侣，冷秋遥的对话选项：

“前辈，误会了……”（无变化）

“前辈，我们是……”（桑弦好感度+5）

向杨易打听元鲤的事，他似乎对元鲤深恶痛绝，忙不迭地逃开了。进到前村遇到好吃人肉的曾千味，让两人惊诧不已。和陆小皮交谈，得知元鲤已经离村而去，可以找嗜血活鬼那伙人打听一下。分别到司徒影屋和赖怜客栈打听，司徒影逃得无影无踪，而客栈里也没人影，于是两人前往后村收集线索。注意，在赖怜客栈的宝箱里有武功秘笈《弥勒经》。

在活鬼村寻访元鲤的下落

◎支线任务：背诗

在通往后村的木桥边有名叫游卿苍的书生，交谈可接背诗的小任务。诗为：“江汉曾为客，相逢每醉还。浮云一别后，流水十年间。欢笑情如旧，萧疏鬓已斑。何因不归去，淮上对秋山。”背诗成功，获得经验10000点。



◎支线任务：神秘人之壹

在后村的大树后藏着一位神秘人，找到他的话可获得属性点数1点。

◎支线任务：无字坟冢

在离开活鬼村前，由后山谷地西到西乱葬岗，有座坟冢令冷秋遥有种熟悉的感觉，内心涌动一阵悲伤。完成此事件，获得经验20000点。

在后村的居子媚屋遇到乔装成曾百味的居子媚，和她交手打过一架，见识过幻仙宫武功厉害的居子媚更不肯透露半点关于元鲤的消息，并将两人赶出了屋子。两人商量后，决定出村寻访元鲤。

回到前村正准备离开，笑面鬼赖怜追上来透露元鲤的下落。在村口隧道遇到嗜血活鬼之首的仇飞斩，这是一场必败战，若能逆转能拿到战魂。随后在居子媚的说情下，两人得以离村前往藏海村。注意，此时是第一次前往石岳岛的最后期限。

◎支线任务：神秘人之贰

在活鬼村入口迷宫，左上方的木梯上再次找到神秘人，对话后得到一件武器。

第三回 桃花夭夭解春语 星尘楚楚涣愁思



取来牦牛之血替卓玛的孩子治病

进到藏海村看到卓玛仓皇离去，追到帐篷询问，得知她急需牦牛之王的血来配药，为断腿的孩子疗伤。前往草场前段找到牦牛之王，打败它取完血，回村将牦牛之血交给卓玛，得知小鲤儿曾在阿兰达瓦的帐篷附近出现过。

到达瓦帐篷打听消息，得知元鲤曾在桃花家住过。由于在打牦牛时桑弦曾说箭矢用完了，于是前往纳穆武器铺购买箭矢，只是修理武器的兄长纳护去海晏镇未归，而桑弦的弓需要修理，只有耐心等候了。来到草场入口，看到桃花正被三名奸商欺负，红衣少女凌琬现身要教训他们，奸商唤来大群的护卫围击，冷秋遥和桑弦连忙上前帮助凌琬。战斗结束后，冷秋遥掏钱将奸商打发走，凌琬离去，冷秋遥思忖：

“真是一个有趣的女子。”（凌琬好感度+5）

“真是一个奇怪的女子。”（无变化）

通过和桃花的交谈，得知元鲤朝海晏镇方向去了。离开桃花帐篷，看到三名武林人士正打算参加五仙联盟的擂台赛。前往武器铺，得知纳护仍未归来，选择帮忙寻找。前往草场前段迷宫遇到一群护卫打扮的人在围攻纳护，击退护卫将纳护送回藏海村的武器铺，得到一件装备和1点技能点数。

离开铁匠铺时听到卓玛的谈话，上前要到三帖治疗哑病的药。回到幻仙宫后山的迷花林山腰，将药交给亭子里的老宫女。调查亭子外的石壁，可迅速传送回幻仙宫。回到藏海村，前往草场中段迷宫再次遇见凌琬姑娘，她正打算参加裴无魂举办的擂台赛，冷秋遥觉得她特立独行的性格和师父很像。注意，在草场中段破庙右边的宝箱里可拿到武功秘笈《洗髓经》。

在草场后段遇到二师父星尘和宫女长竺银，冷秋遥询问杀元鲤的理由，星尘的对话选项：

“不。”（无变化）

“他……”（师星尘好感度+5）

进入海晏镇，一名病恹恹的女孩扑上来叫星尘妈妈，女孩的父亲赶来道歉，原来韵儿的母亲已经过世了。星尘并未因此嫌烦，反而给韵儿的身体度入真气，还带着她到郊外玩耍，让冷秋遥对二师父的印象大为改观。前往镇郊山道中捉齐10只蝴蝶，星尘和小韵玩得开心尽兴。回到镇上，星尘感觉疲累往客栈休息，而冷秋遥和桑弦则在镇中闲逛，顺道打探消息。

注意，镇上的书商出售六种武功秘笈，其中《天一心法》和《金刚不灭功》开始即可购买，《明王经》和《先天无上心法》须在20级以上后购买，《战神诀》和《五阴真魔诀》须在40级以上购买。

◎支线任务：施舍

在海晏客栈旁有名乞丐，给他100文钱，获得1点经验值。给他300文钱，获得3点经验值。

◎支线任务：背诗

在桥边和书生韩谦交谈，触发背诗的任务。诗为："城上风光莺语乱，城下烟波春拍岸。绿杨芳草几时休？泪眼愁肠先已断。情怀渐觉成衰晚，鸾镜朱颜惊暗换。昔年多病厌芳樽，今日芳樽唯恐浅。"完成可获得2点属性点数。

◎支线任务：药店巧遇

在百草堂听到裴子鸣和单琉烟的交谈，似乎他们上一辈有些过节。完成此事件，获得5000点经验值。

裴子灵



在货摊为桑弦买下一只翡翠镯子

在杂货摊和卖货郎谈话，桑弦看中一只翡翠镯子，冷秋遥将它买下来送给桑弦。来到铁匠铺，看到一位少女在为"仁义大侠"元啸天买礼物，然后请铁匠师傅修理桑弦的弓。在茶摊和老板聊天，得知元鲤可能去了东边的慕容山庄，并得知有关隋国公慕容云海的事情。前往客栈门口让桑弦等候竺银，冷秋遥进到星尘房间谈话，被推门进来的小二误会成夫妻，冷秋遥的对话选项：

"我们……我们稍后会出去点餐的。"（师星尘好感度+5）

"这位是家师……晚膳不必送进来。"（无变化）

师徒两人正在房里说着话，小二说桑弦和竺银在门外和仙蛇门人吵了起来。来到客栈前，看到仙蛇门人在收保护费，将他们修理一顿，冷秋遥决定前去扫平仙蛇门。

◎支线任务：可怜妇人

来到海晏镇郊，看到颜氏在向仙蛇门的乞求解药，看得气愤的星尘出手将仙蛇门人打跑。选择跟随颜氏回镇，在颜家给颜紫儿服下解毒丹药，获得凤凰手环和经验值50000点。

在镇上多买些解毒药，经过镇郊山道的三段迷宫进入仙蛇洞，再穿过三段迷宫进到仙蛇后洞，在乌离青房看到裴子灵和仙蛇门的大弟子红竹蛇在一起，杀掉红竹蛇，裴子灵说因害怕月凡而逃出幻仙宫。星尘担心姐姐安危，返回幻仙宫察看。冷秋遥的对话选项：

"相信裴子灵。"（裴子灵好感度+5）

"不相信裴子灵"（无变化）

在乌离青房的宝箱里拿到武功秘笈《幸运诀》，按原路返回海晏镇，在大地图选择去慕容山庄竹林前段，走竹林前段—竹林中段—竹林后段—山庄外道，在竹林中段迷宫的宝箱中可拿取武功秘笈《破山心经》。和山庄门外的丫环谈话，得知元鲤已经逃出庄外。说话时慕容云海回庄，叮嘱丫环不要让陌生人接近山庄。穿过外道竹林—竹林山道回世界地图，选择去峨眉山脚。

在山脚听凌老汉说，由于江湖谣传傅天彻大侠将毕生宝藏和武学埋在峨眉山，引得很多江湖人士到峨嵋寻宝。冷秋遥没有听从老汉的劝告，决定不休息了，直接寻路上山。走前山脚山道—峨嵋前山脚—前山腰山道，在地上遇到昏迷的女孩，冷秋遥的对话选项：

"我们当然不能弃之不顾。"（骆丝苒好感度+5）

"先救醒她再说吧。"（无变化）

将女孩带回山脚客栈，竺银请来年轻的女大夫裴樱思诊治。拿到药方后，冷秋遥和裴子灵前去买煎药锅，在裴子灵杀价的时候，冷秋遥思忖：

"没想到子灵这么会做买卖。"（无变化）

"谁都不会忍心拒绝子灵吧？"（裴子灵好感度+5）



在峨嵋山脚听说书人讲述一段昔年齐国和周国的故事

回到客栈救醒女孩，得知她叫骆丝苒，她不顾大家的劝阻，仍然坚持上山寻找失散的朋友。离开客栈，被说书人拦下听了一段齐国和周国的历史故事，等那满脸郁色的说书人离开后大家继续上山。

◎支线任务：驱除山贼

在山脚和凌灵谈话，接到驱除山贼的任务，前往山道消灭30名山贼，回来交任务得到天竺葵香。

第四回 峨嵋洞府解圈套 菩令擂台援群英

在峨嵋前山脚遇到江湖宵小在逼骆丝苒交出藏宝图，将这些宵小击倒，骆丝苒在冷秋遥的邀请下，答应加入队伍。行至峨嵋前山腰，裴子灵看到地上有五仙联盟人的尸体，不由心惊。裴子灵心想：

"待在秋遥哥哥身边，我就什么都不怕了。"（裴子灵好感度+5）

"我们这么多人，还有什么可怕的。"（无变化）

由前山腰平地—禁地入口外—禁地，看到乌离青已经被杀，洞里到处是江湖中人的尸体，看起来触目惊心。这时在藏海村曾遇过的凌琬现身，对话后搜索尸体找到多张藏宝图，凌琬分析宝藏是假的。往前听闻裴子鸣到峨嵋寻仇，冷秋遥让竺银陪着裴子灵去找她哥哥，凌琬和桑弦也一同前往，冷秋遥则和骆丝苒前往藏宝洞窑。这时凌琬心想：

“他实在是个不一样的男子。”（凌琬好感度+5）

“我对峨眉山地形如此熟悉，怎么会受伤呢？”（无变化）

来到藏宝洞，看到一群江湖人士齐聚在这里，天修道长因为先辈灵柩被扰而大发雷霆。打败了天修道长，冷秋遥和一名少年向大家解释藏宝图的阴谋，真相大白后江湖人士纷纷离去，天修道长邀请冷秋遥到大殿喝茶。注意，在藏宝洞侧洞的宝箱里可拿到武功秘笈《蝶影纷飞》。

离开了藏宝洞，走峨嵋大山凹—禁地后山前—山顶小径—山顶平地—峨眉山门。看到裴子鸣为给爹娘复仇，用磷蛇毒掌打伤了天修道长。正说话时，一名峨嵋弟子偷袭刺伤裴子鸣，裴子鸣逃走。给天修道长疗伤后，冷秋遥离开大殿，走山顶平地—山顶迷径—峨嵋断崖，看到那少年正要向昏迷不醒的慕容姗下手，冷秋遥上前阻拦。战斗结束后，言谈中得知少年就是要找的元鲤，冷秋遥欲动手杀他，元鲤纵身跳下山崖。

赶来的裴子灵得知元鲤跳崖，向冷秋遥道出自己的身份以及和元鲤结识的经过。冷秋遥回想她曾在幻仙宫说过的话语，心里宽恕了她的隐瞒。伤心欲绝的骆丝苒质问冷秋遥，然后气愤地离开了，冷秋遥望着她的背影默默念着她的名字。桑弦的对话选项：

“少宫主好像越来越在乎骆姑娘了……”（无变化）

“少宫主现在一定很担心骆姑娘吧。”（桑弦好感度+5）

追至峨眉山顶平地，冷秋遥向她解释自己的无奈，然后陪她一起下山寻找元鲤。由峨眉山门到峨眉山腰，遍寻无果之下，众人决定返回到山脚客栈休息。注意，在峨眉山腰的宝箱可拿取武功秘笈《武圣秘典》。

夜半时分，冷秋遥踱出客栈遇到同样不能成眠的凌琬，向她诉说自己难违师命的无奈，这时裴子灵赶来询问是否介意她是五仙联盟的人，冷秋遥的对话选项：

“当然不会！”（裴子灵好感度+5）

“怎么会呢？”（无变化）

接连数日，冷秋遥和骆丝苒等人徘徊于峨眉山下寻找元鲤。这天商量之后，一行人再往东面的后山腰寻找，仍是一无所获，骆丝苒终于放弃。回到山脚，冷秋遥有机会向某位女孩问询去哪里，此选择会提升该女孩的好感度。

“骆姑娘……”（骆丝苒好感度+5）

“凌姑娘……”（凌琬好感度+5）

“桑弦……”（桑弦好感度+5）

“子灵……”（裴子灵好感度+5）

交谈中得知慕容姗的身份，在她疯言痴语的时候，隋国公的手下惠冰墨赶来带走了她，并邀请冷秋遥到慕容山庄做客。此地事毕，裴子灵、凌琬和骆丝苒三人动身前往菩令山参加五仙联盟的擂台赛，而冷秋遥和桑弦、竺银一起回幻仙宫复命。

先到西香厅拜见两位师父，月凡得知元鲤跳崖的事，嘱咐冷秋遥务须找到他的尸首。离开西香厅，冷秋遥打算去探望一下老宫女。在后宫门遇到老宫女，她已经能发出一点声音了，掏出一块玉佩送给了冷秋遥。



对话的选择会影响到女孩子们的好感度

◎支线任务：寻找师星尘

前往东香厅的星尘房，发现二师父没有回来。于是前往雾林玄径西，让桑弦守在路口，冷秋遥进到鄰花池。在桃源坳找到眺望远方发呆的星尘，星尘询问了峨眉山发生的事情，冷秋遥的对话选项：

“总要知道她们没事我才放心回来……”（无变化）

“我也很想立刻解决了元鲤的事情……”（师星尘好感度+5）

离开幻仙宫前往慕容山庄，隋国公慕容云海感谢冷秋遥救了女儿，并奉上金银珠宝，冷秋遥坚辞不收。慕容云海提及五仙联盟之事，请冷秋遥前去调查一下，冷秋遥念及此事对裴子灵的影响，他的对话选项：

“答应。”（裴子灵好感度+5）

“婉拒。”（无变化）

离开慕容山庄来到菩令山，和裴子灵、骆丝苒、凌琬会合，而竺银也为了寻访女儿的线索跟随左右。穿过平原低谷进入迷宫，若在进迷宫前将凌琬置于出击状态，会听到凌琬关于迷宫机关和出口位置的提示。先绕到迷宫中央调查卧佛台座的第四枚花瓣，然后到迷宫的西南边调查石头，打开迷宫出口。注意，在迷宫中南端宝箱可拿到武功秘笈《六合心法》。

在卧佛下找到石阵机关的所在

终于逃脱了迷宫，发现回到了平原低谷，大家决定先回菩令山再作计较，途中遇到裴子鸣，交谈时有巨鹰帮众过来寻仇，声称幻仙宫掳人妻女，并有宫主遗落的墨月星冰为证。击退宋家兄弟，冷秋遥向他们承诺调查此事，三天后到四海镇给予答复。巨鹰帮的人离开后，冷秋遥劝裴子鸣不要活在仇恨里，裴子鸣的对话选项：

“父母之仇，不共戴天！”（无变化）

“易地而处，你也能说的这般轻松吗？”（裴子鸣好感度+5）

竺银想起曾在荒漠遗落过一枚墨月星冰，可能被漏网的马贼拾了去。通过裴子鸣得知，迷宫石阵是五仙联盟之一的药仙翁百草设

下的。往西到山脚石阵找到翁居，在屋里找到一群被翁百草抓来的妇女，荒漠的马贼正是他的手下，原来洗劫巨鹰帮的事是他策划的。

打败了翁百草，在裴子灵的央求下放他逃走。由山脚石阵迷宫的西北角到山腰小径，往前来到五仙擂台，看到一众武林人士被暗器机关围困在擂台上。先打败六名五仙门人，然后对战裴子鸣，战败的裴子鸣带着妹妹子灵离开。最后打败翁百草，凌琬阻止冷秋遥杀他，翁百草逃逸。摧毁四只机关巨兽，冷秋遥等人将武林人士救出困境。回到翁居和竺银，护送那些被掳的妇女前往四海镇。

第五回 驰援古刹消灾厄　奚落名宿辨忠奸

将几位女眷送还巨鹰帮众，此时帮主宋南鹰看到冷秋遥，感觉他的相貌和齐国太子善泽很像，连忙跑去向慕容云海汇报。冷秋遥一行前往冬悦酒楼订房休息，夜半时分，冷秋遥为放走翁百草的事情而内心忧虑。踱出酒楼碰到凌琬，谈话时冷秋遥展颜一笑，心想：

“难道是离开幻仙宫太久的原因吗？”（无变化）

“难道是因为受了凌姑娘爽朗笑声的影响吗？”（凌琬好感度＋5）

听凌琬说起当年为翁百草所救的往事，冷秋遥的对话选项：

“我真的会毫不犹豫地出手吗？”（凌琬好感度＋5）

“我还是会出手杀了他的……”（无变化）

凌琬道别离开后，冷秋遥回到酒楼听到房间里骆丝苒的呓语，原来她一直挂念元鲤的下落生死。翌日，趁骆丝苒仍在熟睡中，冷秋遥和桑弦到镇中闲逛，在客栈中遇到慕容云海，原来他是为女儿慕容姗寻医来的，言谈中他提起一个叫元荆的人，让冷秋遥一脸茫然不明所以。

凌琬

◎支线任务：南郭生的宝藏

在百草堂前有位叫南郭生的老者，和他对话达70次（好变态），他会想起自己将毕生的宝藏埋在一只花盆里。前往杨家小院，调查右边的花盆，得到10000文钱。

◎支线任务：神秘人之叁

在百草堂左侧的墙后躲着神秘人，对话可得经验值5000点。

回到酒楼见骆丝苒已经起床梳洗完毕，冷秋遥邀她一起到镇上闲逛。此时四海镇的出口开放，可前往石岳岛第二次挑战石邪老人。来到镇上的民房杂货铺，老板认出冷秋遥身上那块老宫女所赠的玉佩，说它出自齐国皇族。前往客栈外的大树下，骆丝苒发现父亲所留的骆家记号，于是追寻记号来到郊外，在镇郊山道后迷宫的一只宝箱内可拿武功秘笈《天魔神功》。

穿过郊外山道来到元宅，这里是仁义大侠元啸天的宅邸，骆丝苒怀疑父亲在这里遭遇不测。回到四海镇的冬悦酒楼休息，睡到半夜，冷秋遥被一声门响惊醒，看到骆丝苒独自溜出客栈。跟随她来到元宅，阻止她杀床上的人，这时元啸天现身，和冷秋遥言谈甚欢。骆丝苒见床上躺的是元鲤，连忙将冷秋遥引离元宅。

在返回四海镇的途中发现元鲤的身影，冷秋遥连忙追上去，发现元鲤果真没死，击败他后，骆丝苒为救元鲤，脱掉衣衫抱住了冷秋遥，元鲤趁机逃走。骆丝苒对冷秋遥深感愧疚，冷秋遥的对话选项：

“……”（无变化）

“我明白。”（骆丝苒好感度＋5）

幻仙宫的星尘在梦中与元荆幽会，恍惚间元荆变换成了冷秋遥，追来的姐姐出掌将他打死……醒来的星尘有种不祥的预感，决定出宫保护秋遥。

冷秋遥回到镇上的酒楼休息，翌日桑弦来到房中，冷秋遥将元鲤未死的消息告诉她，她竟一语道破他的心事，冷秋遥的对话选项：

“桑弦竟能看穿我的心事？！”（无变化）

“果然还是桑弦最了解我。”（桑弦好感度＋5）

来到中厢房找骆丝苒说话，了解她和元鲤的相知过程，冷秋遥的对话选项：

“我现在终于明白你为何要一直护着他了……”（骆丝苒好感度＋5）

“就算他有恩于你，但我终究是身受师命……”（无变化）



星尘梦到和冷秋遥在燚花池相会

三人在酒楼吃饭，听到邻桌的五仙门人谈论要大开杀戒。跟随他们到镇郊山道前，看到裴子鸣和元啸天正策划着率领五仙联盟攻打少林和武当。冷秋遥正愁分身乏术，这时慕容山庄的惠冰墨现身，主动请缨前往少林报讯，冷秋遥一行则立刻动身赶往武当。注意，镇上杨家的杨守旺是一名书商，和海晏镇的书商一样，出售六种武功秘笈。

由武当山脚到山道南，遇到倒地的裴子灵，冷秋遥的对话选项：

“你怎么也来武当山了？”（无变化）

“子灵，你受伤了吗？”（裴子灵好感度＋5）

原来裴子灵是为了阻止哥哥来武当报仇的，她向众人说出当年父母遭三大派屠杀的事情，随后便晕倒在地。桑弦留下来照顾子灵，冷秋遥和骆丝苒继续上山。

竺银发现裴樱思和五仙联盟有所瓜葛，怀疑她就是自己失散的女儿，便跟踪她来到少林，并替她出手解围，两人一道进少林拜访觉苦大师。赶到少林的凌琬发现冷秋遥不在这里，失望之余决定前往武当碰碰运气。

冷秋遥穿过武当山腰—山道北—山腰谷地东，在这里的宝箱中能拿到武功秘笈《聚财术》。然后由山道北到武当山门，此时的紫霄大殿里，裴子鸣正向君观道长寻仇，暗中和五仙联盟勾结的元啸天赶到大殿，偷袭裴子鸣误将君观道长的女儿刺死。听到大殿里传来刀剑相击的声音，冷秋遥和桑弦连忙冲进去。

在武当山的紫霄大殿阻止元啸天伤害元鲤和裴子鸣

赶来报讯的元鲤和假仁假义的元啸天缠斗一处，冷秋遥上前击败了元啸天、元暮辰父子和君观道长，替元鲤和裴子鸣解了围，裴子鸣趁机逃走。元鲤揭露元啸天的真面目，却无人肯相信他的话。元啸天将负伤的元鲤交给冷秋遥处置，想假他之手除掉元鲤，不料冷秋遥不肯乘人之危，放走了元鲤。

离开大殿遇到攻来的五仙门人，清敌后见元啸天父子步出殿外，元啸天怕冷秋遥遇到裴子鸣使事迹败露，便拜托他前往少林帮忙。冷秋遥也担心惠冰墨一人不能应付，便率领骆子苒、裴子灵和桑弦赶往少林。在武当山腰遇到赶来的凌琬，便邀其同行。冷秋遥的对话选项：

"帮助少林打退强敌。"（无变化）

"出面帮忙调解一下。"（裴子灵好感度+5）

由少林寺山脚—后山松林前—后山松林后，在路上遇到下山的竺银和裴樱思，竺银这时确认樱思就是她失散的女儿。原来她在入宫前曾有一段辛酸的经历，有位嗜赌如命的丈夫，输了钱便拿妻女撒气，还好她被幻仙宫的两位宫主所救，女儿却不知下落了。当在马贼窝里拾取女儿的钗环时，她才对女儿的生还充满希望，一路追查至此。没想到的是，裴樱思拒绝与她相认，转身下山，竺银连忙追去。凌琬暗自心酸，若是自己的父母在世，那该是多么的幸福啊。

冷秋遥决定替竺银隐瞒此事，和凌琬对话后，一起动身前往少林侧院，从惠冰墨处得知，觉苦大师已被人暗算。进入闭关偏殿拜见觉苦，大师向裴子灵讲述当年三大派在隋国公的组织下逼死她双亲的经过，裴子灵得知父母葬在菩令山的断崖下，决定前去拜祭父母。冷秋遥在殿里看到傅天彻的宝剑上有龙尾鹿角的图案，揣测它与齐国皇族有关，希望日后能寻访到傅天彻的下落，或许能解开身世之谜。

第六回 道往昔英雄旧事 沦溷浊奸邪新筹

冷秋遥答应陪裴子灵去菩令山，走菩令山—平原低谷—谷外小径—北低谷，等裴子灵祭奠完父母，大家商量着陪裴子灵往西漠绿洲散心。在谷外小径和守候的惠冰墨说话，邀他一起前往。

此时的幻仙宫内，凌霄无意间听到两位宫主的秘密，得知元鲤和冷秋遥原是一家兄弟的事情，遭遇幻仙宫人的追杀。

◎支线任务：神秘人之肆

在菩令山迷宫地图的右上角树后，再次找到神秘人，得到1点技能点数。

走荒漠—荒漠西群—西漠绿洲，在绿洲听沙老头讲述当年齐周两国和谈的时候，齐国使节元荆和第一神剑傅天彻联手退贼，两人结为金兰，元荆还赠送一柄龙尾刀柄和鹿角刀鞘的宝剑给傅天彻。闻听此事，冷秋遥更迫切地想找到傅天彻，了解身上那块玉佩的秘密。

在沙老头的讲述中，子灵的父亲裴无痕也牵扯其中，冷秋遥于是向沙老头细问情由，仍未探知当初出卖裴无痕的人是谁。

◎支线任务：背诗

和绿洲的匡云寒交谈，接到背诗任务。诗为："露气寒光集，微阳下楚丘。猿啼洞庭树，人在木兰舟。广泽生明月，苍山夹乱流。云中君不见，竟夕自悲秋。"完成获得经验值8000点。

在惠冰墨的邀请下，一行人前往慕容山庄做客休息。在途经竹林后段的时候遇到四名强悍杀手，双方激战中慕容云海现身，那伙杀手仓皇逃走。慕容云海将众人接到山庄，透露当年是龙嗜天害死的裴无痕。

◎支线任务：稀世名药

前往右跨院的丹房和大夫交谈，得知他被慕容云海请到山庄里为慕容姗治病，需配出四合明神露才能治愈。配药的材料分别是生在荒漠的金色花朵、三百年的天山雪莲、天地四神丹和一味不知名的药引。线索提示：

生在荒漠的金色花朵：指的是荒漠之花，在幻仙宫可接到支线任务"荒漠之花"，在荒漠迷宫可采到两朵，一朵用来交任务，另一朵留下来配药。

天地四神丹：在三个时段挑战石邪老人成功后获得。

三百年的天山雪莲：指的是雪精莲露。先在峨眉山完成支线任务"驱除山贼"，得到天竺葵香，再在风盏村从小屏姑娘那里接支线任务"雪精莲露"，前往安庆南城的城北民房和贺氏对话20次，用天竺葵香



在慕容山庄的丹房接到支线任务"稀世名药"

换得雪精莲露，而后将一半送给小屏完成任务，留下一半来配药。

不知名的药引：指的是百合花，直接从商人处购买。

若能成功合成四合明神露，将它送到慕容山庄的慕容姗房，可得经验值50000点，而喜欢慕容姗的惠冰墨会赠送给武功秘笈《凤战神功》。

◎支线任务：练功密室的可疑人

在山庄休息一晚后，前往丹房发现大夫已经离开，转动圆椅打开密道，穿过三段迷宫到达练功密室，遇到两名杀手，打跑他们获得经验值20000点。

在山庄后院的客房休息一晚，前往大厅向慕容云海道别。离开山庄后，裴子灵决定往阴山找哥哥去，而冷秋遥决定再上少林，找觉苦大师了解傅天彻的事情。来到少林侧院的闭关偏殿，觉苦大师说傅天彻当年收到一封信便匆匆离开，一去十几年没有音讯。失落的冷秋遥回到少林山脚，骆丝苒安慰他一番，一行人前往四海镇落脚休息。注意，此时前往风盏村，可在村北密林迷宫的宝箱里拿到武功秘笈《连环诀》。



向隋国公慕容云海道别

在四海镇的入口，元啸天父子和家丁在密谋劫镖之事，看到冷秋遥一行的身影，元啸天不确定是否被他们听到，便假惺惺的邀请他们到元宅做客。

在元宅客房，大家正为元啸天的简朴而感慨，元暮辰举止轻浮的进来说话，让各位美女很是烦厌。宴席上，元暮辰将秘制毒药下到冷秋遥的饭菜里，冷秋遥没有丝毫的防范。翌日，元暮辰邀请大家郊外同游，来到镇郊山道后，元暮辰向大家介绍此地风景，这时两名逃犯跑冲过来疯狂砍杀，冷秋遥出手将他们诛杀，随后他感觉体内气血翻涌，于是回元宅休息。

半夜，冷秋遥毒性发作，真气似乎要奔涌而出，无法控制身体的内力，难过之极中挥掌重击自己。凌琬进屋发现此情，扑倒在他怀里挨住连连的掌击，冷秋遥的对话选项：

“凌琬，走开！”（凌琬好感度+5）

“凌琬……”（无变化）

两人陷入危险中的时候，一位戴着木质面具的夫人出现，损耗自身的近半功力救回了冷秋遥。冷秋遥对这位夫人有种熟悉而温暖的感觉，对话选项：

“这位前辈竟不惜耗损内力救我……”（师星尘好感度+5）

“这位前辈来去无踪，真是奇怪……”（无变化）

第二天，元暮辰看冷秋遥安然无恙，内心惊诧不已，为了避嫌也佯装中毒，把责任推到曾在元府小住的元鲤身上。冷秋遥将信将疑，将幻仙宫的灵药赠送给他。去客房找桑弦询问剩余的灵药，嘱咐她们外出散心时要小心逃犯。回到房中得到元暮辰的感谢，并将下过毒的灵药还给了冷秋遥。

◎支线任务：书房中的秘密

进入元啸天的书房，分别在左侧的博古架和右侧的书架阅读两处的书籍，然后在左侧架子中央调查那叠书籍，会发现元啸天的藏宝图，获得经验值20000点。

元啸天父子有事外出，冷秋遥和美女们略为商量，觉得不便再在元府逗留。凌琬忽然有种不好的预感，想回家探望哥哥，大家一起陪同前往。来到大地图，在前往风盏村前，先往少林寺山脚，发现北边通往人山松道前的路开放了，在这片迷宫的宝箱里取得武功秘笈《易筋经》。

甫进风盏村，撞到被凌琬退婚的林方儒，以为是冷秋遥破坏了他们的婚事，闻言的桑弦感到一丝伤感，天下女子都可以喜欢少宫主，唯独她不可以，这是幻仙宫的禁令，也是她的宿命。

◎支线任务：雪精莲露

在风盏村中和小屏说话，得知她想为村长治病，需要三百年一开花的天山雪莲，听说安庆城的贺家收藏了一瓶天山雪莲制成的雪精莲露。日后到安庆城的城北民房，和贺氏对话20次，若身上有天竺葵香就可换到雪精莲露。天竺葵香在峨眉山的支线任务“驱除山贼”中获取。将一半的雪精莲露交给风盏村密林入口农舍中的小屏完成任务，留下的一半用来合成四合明神露。

天下无缺 第七回 龙啸天英雄末路 铁襄南豪杰终生

由风盏村北路口走密林入口—村北密林—村东密林—密林深处—密林小道—凌家小院，在凌家没有发现凌霄的身影，凌琬更是忧心不已。

是夜在凌家休息，凌琬梦到儿时哥哥为救自己被山贼砍伤的情形，惊醒后在院子里遇到冷秋遥，向他讲述哥哥为了自己放弃权势和名利的事情。冷秋遥温情劝慰，答应帮她找到哥哥。

当裴子鸣从裴无魂处听到杀父仇人的消息后，决定前往四海镇寻访五仙联盟之一的阵仙龙啸天的下落，而裴子灵担心莽撞的哥哥，决定陪同前往。第二天清晨，冷秋遥出屋遇到桑弦，询问她为何一路郁郁寡欢，桑弦却道破他的心事，一路上游山逛水，助人为乐，其实是为了拖延杀元鲤的时间。冷秋遥的对话选项：

“其实你早已看出来了，是吗？”（桑弦好感度+5）

“我这样说，你觉得很意外吗？”（无



铁襄南遭人陷害，百口莫辩

变化）

为了寻访凌琬的哥哥，一行人返回到四海镇，凌琬托辞去见哥哥的一位朋友而离开队伍。冷秋遥等人正准备回酒楼休息，看到镇上出现竺银和宫女的身影，而裴氏兄妹也来到四海镇，心里忽然有种不妙的感觉，于是朝他们离开的方向追去。来到花林曲道后，遇到中了寒霜掌的凌霄，原来他就是凌琬的哥哥，也是就是当年五仙联盟的阵仙龙嗜天。冷秋遥的对话选项：

“不是……”（凌琬好感度+5）

“我……”（裴子灵好感度+5）

如果选择“不是……”帮助凌琬，将和裴氏兄妹战斗；如果选择“我…”帮助裴氏兄妹，则和凌琬、龙嗜天战斗。战后竺银和宫女赶到，得知龙嗜天的身份后，意识到凌琬才是她的女儿。冷秋遥顾念凌琬的情义，决定出手救助龙嗜天，将身上的解毒灵药送给他，却没想到灵药上早被元暮辰下了毒……

冷秋遥劝裴子鸣放弃复仇，对话选项：

“……就算报了仇，又能换回什么？”（无变化）

“……我会努力忘记这仇恨的。”（裴子鸣好感度+5）

龙嗜天和凌琬逃至花林曲道中，当裴氏兄妹追过来的时候，龙嗜天身上的毒性发作，神志不清地挥刀朝凌琬砍去，竺银冲上前将他击杀，悲痛欲绝的凌琬质问冷秋遥，为何在解药中下毒，然后带着哥哥的尸首踉跄离开，竺银担心女儿出事，一路追随过去。

冷秋遥猜测是元暮辰下的毒，正要离开却遇到大师父月凡，说元鲤现在安庆城内，命冷秋遥前去杀掉他。来到花林曲道前，遇到一群出手狠辣的杀手，正是当初竹林遇到的家伙，激战之后遇到峨眉山脚的那个说书人，跟随的还有藏海村武器店的纳护，原来他的真实身份是齐国的禁军总兵元修，说冷秋遥是齐国善泽太子（元荆）的儿子，想要迎回小太子重建齐国。冷秋遥不敢确定此事，打算回幻仙宫向两位师父求证。

回到四海镇，在酒楼前和桑弦、骆丝苒碰面，将花林里发生的事情告知，并将大师父的命令告诉骆丝苒，说自己要去安庆刺杀元鲤。冷秋遥的对话选项：

“我要去安庆找元鲤……”（无变化）

“我又要让你为难了……”（骆丝苒好感度+5）

进到安庆南城遇见元啸天，他热情的邀请冷秋遥一行前往段匀商家小住，而化妆为木夫人的星尘担心元啸天对冷秋遥不利，也加入他们的队伍。如果之前接过风蛊村的支线任务“雪精莲露”，可到城北民房找贺氏对话20次，用身上的天竺葵香换得雪精莲露。

来到段府大厅见过段匀商，众人在段宅歇息一晚。翌日前往大厅见元啸天，得知段宅镖银遭劫的事，答应帮忙调查，于是一同前往震龙镖局。此时通往西城的桥梁正在维修，只有走大湖水道的迷宫穿过去。注意，在大湖水道北的迷宫宝箱可拿到武功秘笈《九转巧劲》。

在震龙镖局和镖头交谈时，桑弦赶来报讯，说骆丝苒在段宅中毒发病，不省人事。匆忙回到段宅客房，元啸天为骆丝苒诊断并开出几味药材，却在段宅四处寻不见段匀商的身影，于是吩咐桑弦去药铺买药，不久得到消息，城中的这几味药材卖光了。

跟随元啸天前往城北（此时石桥已经修好），在铁襄南的府中找到成堆的药材，冷秋遥取了药材连忙跑出来救治骆丝苒，然后再带着骆丝苒返回铁府，和铁襄南对质。骆丝苒指证是食用了铁襄南送来的糕点才中毒的，元啸天便推断是铁襄南劫了镖银，想毒杀冷秋遥才送的糕点。

冷秋遥看骆丝苒身体虚弱，便护送她返回了段宅客房休息。前往段宅大厅，元啸天说铁襄南已经畏罪自尽了。

翌日，安庆城中出现许多的江湖人士，前去拜祭铁襄南，原本热闹的城中笼罩着愁云惨雾的气氛，每位江湖客的脸上都透露出一丝不解的疑惑。心情沉重的冷秋遥来到城北的铁府大院，看着江湖人来来往往，其中就有古紫凝和慕容姐妹，冷秋遥怕撞见元鲤，连忙离开了铁府。

回到城南的段宅，休息到半夜听到异响，追至前院望到元鲤的身影。原来元鲤为了修理假仁假义的元啸天，将慕容姗安置在了他的房间，却被前来调查的惠冰墨发现，和慕容府的两位姑爷一起将慕容姗救了出去。

冷秋遥跟踪他们前往北城竹林前—北城竹林后—北城密林—安庆近郊，在北城密林迷宫的宝箱内可拿到武功秘笈《凝练心法》。在安庆近郊的祖庙里，元鲤和古紫凝引领慕容姐妹找到元啸天算账，元啸天百口莫辩只好乘其不备跳窗逃走。冷秋遥听到元鲤所言，对元啸天的为人产生了一丝怀疑。

第二天，在段宅大厅看到慕容家的丫环向元啸天下战帖，三日后在四海镇的花林空地进行决斗。冷秋遥本欲置身事外，怎奈大师父月凡对他下了命令，帮助元啸天解决此次的麻烦。回到段宅后院的客房，和美女们商量一下，打点行装前往四海镇。



为马车里的骆丝苒疗毒

◎支线任务：路遇活鬼

前往安庆南城东北边的南城密林，看到元啸天正要邀约莫南莫北兄弟，一起来对付捣蛋鬼杜白安，没想到莫氏兄弟正是嗜血活鬼中的奸邪鬼。冷秋遥上前制服他们，劝说元啸天放其一条生路。

来到四海镇遇到惠冰墨，他请冷秋遥查清此事，以免玷污慕容姗的名节，此时冷秋遥的对话选择会影响到惠冰墨和慕容姗的结局。

“这个嘛……”（无变化）

“呵呵，当然。”（惠冰墨好感度＋5）

走花林曲道前—花林曲道北—花林空地，冷秋遥上前与慕容姐妹交手，坚持一段时间即可结束战斗。慕容姐妹提出两个新条件，第一件事是要冷秋遥在时限内买到千层糕。到四海镇的冬悦酒楼向彭老板买来千层糕，交给慕容姐妹后，慕容云海派女婿将慕容姐妹召回了山庄，所提的第二件事就暂且记在账上。

在慕容姐妹和元啸天离开后，元鲤决定不再躲避，上前和冷秋遥约定三月之期。此事件结束后，在花林曲道北的迷宫宝箱里可拿到武功秘笈《斗战心法》。

◎支线任务：百草往事之壹

完成花林空地事件后，穿过花林曲道前、后、中三段迷宫，在花林密径找到翁百草居，听到翁百草和幻仙宫宫女蝶薰的对话，此时冷秋遥心里思忖是否放过翁百草：

“放过翁百草。”（凌琬好感度＋5）

“不放过翁百草。”（无变化）

骆丝苒

天下无缺 第八回 疑窦生身世迷离　真相白奸雄阴险

回到四海镇的冬悦酒楼，给美女们安排房间休息，冷秋遥毫无倦意，便在镇上闲逛起来。这时进出两次四海镇会碰到骆丝苒，她正为三月后的决斗而担心元鲤，冷秋遥温言劝慰。两人的谈话被一名狂放不羁的穷汉看在眼里，上前欲撮合两人的亲事，冷秋遥的对话选项：

“不能再让他这般乱说胡闹下去！”（无变化）

“她的心里一定还记着元鲤……”（骆丝苒好感度＋5）

原来穷汉就是冷秋遥苦苦找寻的傅天彻，将冷秋遥当成了元鲤才会管这般闲事。傅天彻道出当年幻仙宫主杀害义弟夫妇之事，决意将幻仙宫人斩草除根，冷秋遥根本不是他的对手，几招下来就落入败相，这时木夫人奔来挡住傅天彻的一记重击，面具粉碎，冷秋遥这才知道当初救助自己的前辈是二师父星尘。

危难时刻，元修率人赶到向傅天彻解释，冷秋遥是元荆之子，而傅天彻却不以为然，说元鲤才是元荆之子。随后元鲤赶来与傅天彻相认，阻止他出手伤害冷秋遥。在傅天彻、元鲤和元修离去后，冷秋遥从地上拾起星尘的面具，打算将受伤的二师父送回幻仙宫。

此时是第三次挑战石邪老人的时间，若能挑战成功，可获得石邪老人的战魂和天地四神丹。将荒漠之花、雪精莲露、天地四神丹和百合花合成为四合明神露，将它送给慕容山庄的惠冰墨，得到《凤战神功》。

回到幻仙宫将星尘送到东香厅，冷秋遥向月凡询问自己的身世，以及幻仙宫和元鲤父母间的仇怨。月凡欺骗他说，元荆是他的杀父仇人，因此必须除掉元鲤。月凡得知冷秋遥和元鲤定下了三月之期，无疑给她迫切的心情浇了冷水，气哼哼的离开了。

前往静花庭的厨房，从病愈的老宫女处得知那块玉佩的来历，原来是元荆赠送给冷云纤的定情信物，冷云纤怕被宫主知晓，故将它托付给老宫女藏于后山。冷秋遥知道这块玉佩与自己的身世无关，思忖着是否还给元鲤。星尘师父的伤势已趋稳定，冷秋遥对自己的身世仍茫然没有头绪，悲哀无奈中打算前往风蛊村探望凌琬，不知她现在是否已经原谅了自己。



用身上的道具合成四合明神露

◎支线任务：百草往事之二

前往四海镇的花林密径，在翁百草居的墙角找到一只罐子，里面的簿子上记录着一段往事。原来他和活鬼村的步悠苗一同从师于鬼医，他为了学习毒术而将师兄的妻子灭口，嫁祸于鬼医，步悠苗一怒之下屠师满门，从此躲进了活鬼村，而翁百草则成为五仙联盟的医仙。完成此事件，获得金钱10000文。

来到风蛊村，穿过村北的密林迷宫来到凌家小院，看到竺银在关心照料凌琬的生活，而凌琬却毫不领情，转身离开。竺银将凌琬是自己女儿的消息告诉冷秋遥，只是她不敢将真相告诉凌琬。

回到风蛊村进入西竹林，在村南密林往东走到风蛊湖，在这里向凌琬解释龙啸天中毒的原因，并请她接受竺银的关心和歉意。前往风蛊村客栈，在客房甲找桑弦谈话，两人一道返回幻仙宫。

在幻舞凰池见骆丝苒倒地不起，她是来请求幻仙宫主收回成命的，谈话间闻听宫女一声惨叫，连忙赶到山门，原来是五仙联盟攻打上山。出手击败了裴青衣和裴黑衣，这时月凡传唤，冷秋遥于是赶到西香厅听命。月凡此时气得五窍生烟，命令冷秋遥前去剿灭五仙联盟。在和桑弦交代之后，前往东香厅向侍女迎蓝打听五仙的藏身地，得知兽仙和针仙巫君节夫妇居于风蛊村，仙王裴无魂居于阴山，而医仙翁百草则漂泊不定。在宫门和桑弦、骆丝苒会合，三人动身前往风蛊村。

和元鲤重聚的傅天彻，怀疑现在的元啸天就是当年出卖元荆的元逸，于是赶往风蛊村调查。而此时的慕容云海则笼络元啸天，请他去办一件事情。

黄昏时分，冷秋遥一行赶到风蛊村便在客栈歇脚，骆丝苒进屋聊了会儿天，令他心怀宽慰。来到客栈大厅遇到傅天彻和元啸天，三人便在大厅喝起酒来。席间傅天彻喝得大醉，冷秋遥装醉假寐，害怕暴露身份的元啸天意图谋害傅天彻，冷秋遥终于看清了他的面目，出手击败了他。同样假醉的傅天彻出剑杀掉了元啸天，他很欣赏冷秋遥的为人，明白为何元鲤

总是维护他。

第二天清晨，在房间里不见了骆丝苒和桑弦的身影，于是由村庄的西竹林寻去。走西竹林—村南密林—知返林—村郊，在这里遇到巫君节夫妇，并听到屋里传出桑弦的声音，于是和两人打了起来。战后巫夫人将一枚巫魂针插进冷秋遥的身体，使他不能运功用气，并逼他背出斗转星移的口诀，无措之际惠冰墨现身拖住他们，冷秋遥进屋救人。

在巫宅调查左边的花瓶，转动它找到隐藏的暗室密道，循着密道进到牢房，发现元暮辰正欲对骆丝苒施暴，而冷秋遥无法运功的情况已被元暮辰看破，此时冷秋遥的对话选项：

"…我们是应该好好地爱惜自己的性命。"（无变化）

"…不过一个人总是要死的"（骆丝苒好感度+5）

不管如何回答，一场战斗是无法避免的。此战的元暮辰几乎都是隐藏偷袭，在无法判断他位置的情况下只有换高格挡或闪躲的装备来减低伤害了，然后用出招快速的招式来盲打。打跑了元暮辰，冷秋遥体内的巫魂针牵动笑穴，使他狂笑不止，气机紊乱。为了不让她们看到自己惨死的模样而平添伤心，便赶骆丝苒离开，骆丝苒认为冷秋遥是为她受了伤，冷秋遥的对话选项：



裴无魂的手下再次攻打幻仙宫

"哈哈，你想太多了！"（无变化）

"哈哈，你走吧…"（骆丝苒好感度+5）

冷秋遥返回巫宅，想在死前杀掉巫君节夫妇，不想在屋里遇到一只猛虎。屠掉猛虎后碰到寻上门来的嗜血活鬼，他们说活鬼村的步悠荀能够治好他身上的伤。来到西竹林路口，遇到脸上被打得肿胀的林方儒，看到冷秋遥转身便逃。

和桑弦一起来到活鬼村，发现这里较昔日变得冷清，和前村的唐毒谈话，桑弦低声恳求他告诉步悠荀的住处，冷秋遥的心里思忖：

"桑弦怎会对这样的人出言相求？"（无变化）

"桑弦为了我竟不惜低声下气……"（桑弦好感度+5）

两人来到后村的步悠荀药铺，步悠荀初见冷秋遥也讶异于他和元鲤的相像，然后用药丸止住了他的笑声。两人到小鲤子屋暂居，桑弦用内力慢慢逼出毒针。前去找步悠荀，拿到药丸慢慢消解冷秋遥体内的毒性。进出三次后村可触发后续剧情，两人在后村遇到傅天彻，傅天彻见冷秋遥伤势好转，高兴地邀他饮酒庆祝。

◎支线任务：送药

跟随步悠荀进入药铺，受托给杨易送药，回光返照的杨易向两人诉说当年朝廷大军进攻幻仙宫的事情。此事件后，在药铺的宝箱里可拿得武功秘笈《药王经》。

来到前村的村落大厅和傅天彻会面，得知元鲤去阴山救人，冷秋遥于是也打算前往阴山，想把身上的那块玉佩还给元鲤。在前往阴山之前，先往风蛊村找骆丝苒，在知返林碰到巫君节夫妇，他们正要劫持无助的骆丝苒，冷秋遥和桑弦上前将他们击毙。

天下無缺 第九回 悉因缘闻琴解佩 弃江山神仙眷侣

来到阴山，走阴山入口—无魂前洞，发现洞口被封闭，只有往前寻路了。往北边到阴山岔路前段遇到裴氏兄妹，他们俩人曾在崖底救过奄奄一息的翁百草，得悉真正的杀父仇人是裴无魂，打算来阴山找他报仇，于是冷秋遥邀请他们同行，互相间好有照应。

穿过无魂前洞—无魂后洞—石雕室，在这里冷秋遥和裴子鸣联手打败了裴无魂，没想到丧心病狂的他将石洞的所有出口都封闭了，并释放了椅子上的机关毒龙炮，裴子鸣为救大家冲了上去……凌琬赶来，性命垂危的裴子鸣向她道歉。如果和裴子鸣的好感度＜10，则裴子鸣会牺牲；如果好感度≥10，冷秋遥会用内力护住他的心脉，还有挽回余地。

离开石雕室，遇到元鲤、裴樱思和古紫凝，得知两位师父也被困在石洞里，冷秋遥于是将裴子鸣托付给元鲤，自己前去寻找师父。走无魂后洞—机关右洞—裴无魂屋，竺银此时追了上来，这时屋里的月凡神功大成。

进到屋里见到月凡，凌琬不顾性命冲上去要为哥哥报仇，月凡得知她是龙嗜天的妹妹，担心事情败露起了杀心，而冷秋遥为救凌琬也不惜违抗师命，和月凡激战一处。将月凡打掉一定血量，星尘会出面求情，月凡愤然离去。



在决战前和每位女主角交谈，可获得一次提升好感度的机会

走机关右洞—无魂后洞—无魂前洞，发现洞口已被元鲤打开，离开石洞后月凡出手要杀凌琬，竺银冲上去接住致命的一掌，冷秋遥和她一起请求月凡放过凌琬，这时的对话选项：

"是。"（凌琬好感度+5）

"不……"（无变化）

在星尘的劝说下，月凡终于放过冷秋遥转身离开。望着危在旦夕的竺银，冷秋遥向凌琬道出她的真实身份，这位总是细心照料她生活起居，总是忍受她坏脾气的人，就是她的亲生母亲。凌琬痛哭失声，和母亲紧紧拥抱在一起。

凌琬跑去找裴樱思，竺银临终将凌琬托付给了冷秋遥，冷秋遥的对话选择：

"竺银，你休息下，不要再费力说话了。"（无变化）

“你放心，我一定会好好照顾她的……”（凌琬好感度+5）

凌琬找来了裴樱思，可惜已经回天乏术，大家将竺银安葬在了风盏村的凌家院外，这时星尘说是安排决战地点的时候了，冷秋遥于是动身前往活鬼村。在离开风盏村的途中，遇到纳护、纳穆两兄弟，他们以桑弦的性命要挟，恳求冷秋遥取消决斗，以保证小太子元鲤的安全。桑弦为了避免公子为难，挥剑刺伤了自己。



冷秋遥和裴子灵的结局

打跑了他们兄弟两人，慕容云海赶来将桑弦救起，将她安置在凌家。在为桑弦治疗的时候，慕容云海历数齐国士兵的恶行，请冷秋遥坚定信念，在决战中不能有一丝的仁慈。

冷秋遥赶到活鬼村后村的小鲤子屋，两人约定决战的时间和地点，并承诺无论谁胜，都会善待对方国家的百姓。在决战之前，可和诸位女主角进行谈话，会有最后一次好感度的提升机会。

裴子灵住在活鬼村的杨易屋，冷秋遥的对话选项：

“那我就不勉强你了。”（无变化）

“怎么会给我添麻烦？”（裴子灵好感度+5）

凌琬在风盏湖，冷秋遥心想：

“没想到她竟会知道我的心事。”（凌琬好感度+5）

“她怎会猜透我的想法和决定？”（无变化）

师星尘在凌家小院，冷秋遥的对话选项：

“两位师父的养育之恩，秋遥永远不会忘记。”（无变化）

“二师父舍弃内力相救之情，我永远不会忘记。”（师星尘好感度+5）

骆丝苒在凌家客房，冷秋遥的对话选项：

“你的请求，我怎么可能不答应？”（骆丝苒好感度+5）

“你始终还是最在意他的，是吗？”（无变化）

桑弦在凌琬房中，，冷秋遥的对话选项：

“嗯，我始终还是没办法改变什么…”（无变化）

“桑弦，我是在担心你的伤势…”（桑弦好感度+5）

和诸女交代完事情后，返回幻仙宫的西香厅向月凡宫主禀报，然后再往四海镇的花林曲道北找月凡对话，进入花林空地展开决斗。一场苦斗之后，元鲤中剑倒地，这时月凡道出十六年来藏在心底的秘密，冷秋遥才知自己和元鲤原来是手足兄弟。这时元鲤神奇复活，原来他是服用了步悠荀研制的假死药，从而探知幻仙宫主的阴谋。

两兄弟联手击败了月凡宫主，当傅天彻催促他们杀掉月凡时，冷秋遥不由念起多年来两位宫主的养育之恩，便放她一条活路。冷秋遥和元鲤破解了谜团，分外高兴，从此他们不仅是朋友，还将做一辈子的兄弟！

离开花林空地，冷秋遥决定先将负伤的二师父星尘和桑弦送回幻仙宫，然后去风盏村把凌琬也接过来。在幻仙宫门正好碰到寻来的凌琬，正说话时，惠冰墨风尘仆仆地赶到，说元鲤所在的活鬼村已被慕容云海率兵包围起来。慕容云海想杀掉元鲤和冷秋遥，以控制齐国的兵力，这样周国皇位便成为他的囊中之物了。

来到活鬼村入口，杀掉三批周兵，然后在惠冰墨的引领下前往后山。走后山谷地西—谷地山道—后山谷地东—东乱葬岗，在这里迎战巨鹰帮的宋家兄弟和一群周兵，解决掉他们后和元鲤、傅天彻等人会合。在元鲤的提议下前往极恶洞，走极恶洞岔道—极恶洞瀑布—极恶洞底—洞底水道前—洞底水道后—洞外山路—聚恶台—谷地山道南—活鬼村前村，在这里遭遇大批周兵。往前穿过村口隧道至活鬼村入口，在这里遇到慕容云海和一群杀手，将他们全部打倒，鉴于周国皇帝驾崩，朝中无人主事势必大乱，冷秋遥和元鲤无意于周国的皇位，便留下慕容云海的性命去过那皇帝的瘾。

此时进入游戏的最终结局，若之前曾用四合明神露救过慕容姗，则惠冰墨带着慕容姗前往东海之滨的幽岛隐居，两人成为神仙眷属。若没有用四合明神露救过慕容姗，慕容姗仍会和元鲤在一起，而惠冰墨浪迹江湖钻研武学，再无半点音讯。

元鲤在幻仙宫住了两个月后，带着红颜知己回到四海镇，在江芸珠曾生活过的江家班住了下来。

冷秋遥的各种结局：

1.若凌琬的好感度最高，则达成冷秋遥和凌琬的结局：冷秋遥和凌琬在凌家小屋中一起生活中，不时的一起去风盏湖游玩……

2.若桑弦的好感度最高，则达成冷秋遥和桑弦的结局：决战之后，月凡终日站在星尘的墓前，不言不语。元鲤和活鬼叔伯们重返活鬼村，冷秋遥掌管幻仙宫，和桑弦住在了一起。桑弦恍如生活在美好的梦境，但愿这梦永远不会醒来……

3.若裴子灵的好感度最高，则达成冷秋遥和裴子灵的结局：将幻仙宫交予桑弦打理，冷秋遥和元鲤前往活鬼村的乱葬岗，将元荆和冷云纤合葬的墓迁至大漠之中，途中偶遇裴子灵，两人决定迁居于西漠绿洲的小镇，从此平静无忧的度日……

4.若师星尘的好感度最高，则达成冷秋遥和师星尘的结局：决战之后，月凡狂笑离去，冷秋遥遍寻无果，便将幻仙宫的事务交予桑弦打理，带着星尘到远离城镇的行宫里静心养伤……

5.若骆丝苒的好感度最高，或者没有与其他的女主角达成结局，则达成冷秋遥和骆丝苒的结局：冷秋遥将幻仙宫交给桑弦打理，陪着骆丝苒找到了隐居山顶的骆沧战，三人在山上住了下来……（这个是最容易达成的结局）

6.若五位女主角的好感度全部达到40，则达成齐人之福结局：冷秋遥将凌琬、裴子灵、骆丝苒都接回了幻仙宫，和星尘、桑弦一起留在宫里，过起与世无争，祥乐如仙的生活……

若没有达成齐人之福结局，并同时有多位女主角的好感度最高（相等），则依骆丝苒—凌琬—桑弦—裴子灵—星尘的优先顺序生成结局。





拿破仑——全面战争

■贵州 yago

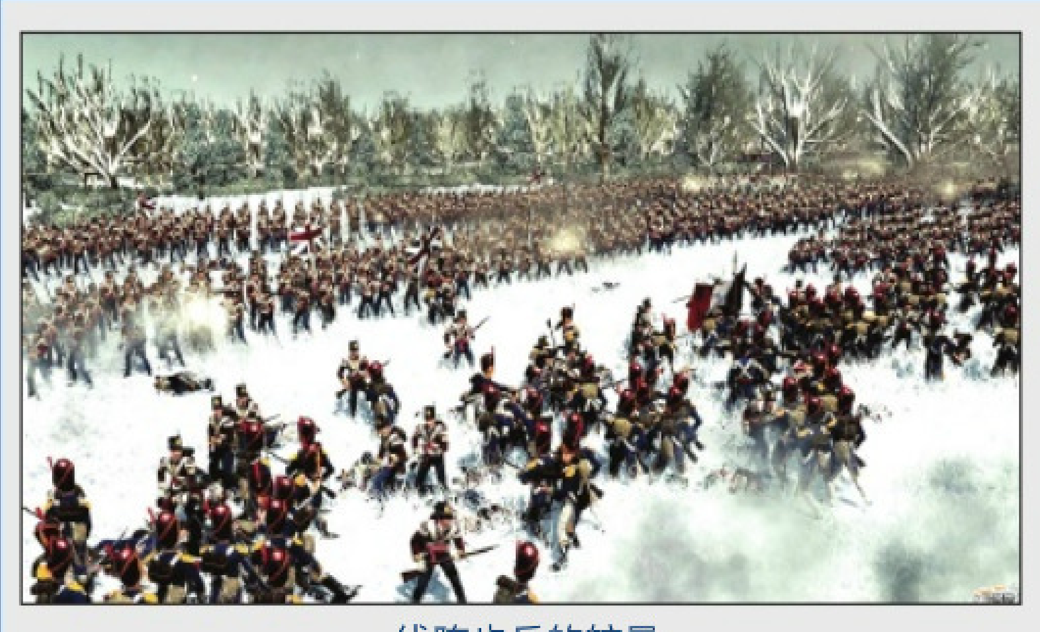
为什么要玩这款游戏

《拿破仑——全面战争》是《帝国——全面战争》的独立资料片，本作以法国军事天才拿破仑的传奇生涯为主题，从多角度真实展现了1789年法国大革命前后的欧洲列强争霸，游戏秉承并强化了前作的热兵器战争要素，除推出全新科技树外，政治、经济、宗教、外交等部分都被简化削弱。玩家不仅能扮演拿破仑横扫19世纪初的欧洲大陆，同样也可以扮演反法同盟的四大核心国——奥地利、普鲁士、英国和俄罗斯之一抗衡拿破仑。另外单人模式下还有10场拿破仑成名之战，以及23张模拟对战地图，新增的Drop-In系统允许玩家在任何模式下发生战斗时都能随时通过网络召唤其他玩家增援。对那些被《帝国》大量Bug困扰得无法正常游戏的玩家而言，这部资料片无疑是个完美的补偿，经过全新优化的游戏引擎不再有频繁跳出桌面的问题，甚至低端配置玩家同样能以令人满意的帧率流畅运行它。

NAPOLEON TOTAL WAR ★谋略变化分析

1.战法变化

拿破仑以善用炮兵和机动战术称雄欧洲，本作在这点上表现到位，整个战役模式基本上一路打到底，热爱战斗的玩家们这回肯定能过足瘾。内政、外交、宗教全面淡化也不奇怪，毕竟当年的这位法兰西皇帝可是全靠战争起家的，要在游戏里大搞种田经营那还不让人笑掉大牙。夺取敌方重要城池后除和平占领和洗劫外，还多了一种选项——解放。选择解放可以扶植建立附庸国，附庸国默认为盟友，并给予军事通行权，同时每回合财政收入的一半会交纳给宗主国。在战役模式的胜利条件判定中，附庸国领土可作为宗主国控制领域。外交系统中原先百试不爽的驱虎吞狼计也不再好使，打下敌国省份后即使免费转赠给第三国居然也会被拒绝。战役模式下各国均有一名不死主将，法国是拿破仑，英国是惠灵顿，奥地利是卡尔，普鲁士是布吕歇尔，俄罗斯是库图佐夫，这些主将战败后不会死亡，过几个回合又会重新在本国首都出现。将军们野外行军时也能招募部队，被招募部队会从最近的主城中出现，并自动赶往将军所在地集合，但这种自动集结无法跨越水域障碍。各国多种顶级精锐步骑兵种都有招募数量限制，如法国的青年近卫军、老近卫军，英国的近


线阵步兵的较量

卫骑兵，普鲁士的近卫步兵等。通过Steam官方服务器联网认证的正版玩家还能激活15种隐藏单位，这些特殊兵种同样只能限量招募。

2.火炮运用

资料片的火炮重要性比原作更加突出，大炮的射击精确度和杀伤力大幅提高，没带炮兵上战场只能干瞪眼挨扁。战斗中要想充分发挥火炮的作用需要点技巧，强烈建议玩家关闭自动开火，估算好敌军运动提前量后再手动定点射击，这样的效果远比自动射击好。随着相应技术升级和口径不断增大，火炮对战斗胜负的影响也越来越大。榴弹炮出来后更是战场独舞的主角，曲射弹道使它可以肆无忌惮地躲在步兵后面向敌开火，而不必担心像初期直射火炮那样误伤友军。而且榴弹炮能发射爆炸弹，这种炮弹对步兵群杀伤力更大，多门榴弹炮齐射场面极为壮观。顶级火炮如俄罗斯的20磅独角兽炮，一炮下去一个巨坑，落在步兵群里就是一场惨绝人寰的悲剧，任何部队连挨两发差不多就该亮白旗散伙了。通常一个军团里只要有至少4门榴弹炮和足够的步兵就能轻松以少胜多，如果再有地形优势，以一当十也不是不可能。在强大的炮火面前，传统意义上的冲锋必然付出巨大代价，先在远距离吃一顿炮弹大餐不说，靠近后再被炮射霰弹一扫一大片，最后还得冒着密集的阵列步兵火力拿人命顶，即使能成功冲入敌阵士气也接近崩溃。别说步兵，资料片里就连骑兵侧翼突击也不好使了，只要见到敌骑一动，侧翼步兵们马上转为空心方阵就能有效克制对方骑兵，两个互为犄角的方阵足以消融任何骑兵的冲击力，再派个将军躲后面放技能鼓舞军心，混战拖得越久对骑兵越不利。游戏后期战斗完全围绕炮兵展开，如何保护好己方炮兵并尽快铲除敌方炮兵是赢得胜利的重点。火箭炮兵虽然是游戏后期才能获得的研究成果，但这种单位命中精度和杀伤力都不如榴弹炮，建议没必要为它浪费钱。


霰弹准备发射！

3.内政经济

内政经济方面，城镇仍有军事化和民政化两条发展道路可选，初期就能选择，而且后期还可随时更换类型，不必自毁到1级重新建造。随着主城级别提升，省份内出现的村镇数量比《帝国》要更多。战损陆军部队进驻本国主城或村镇时可缓慢自动补充兵员，如果在敌国境内则无法补兵。在沙漠或冰雪等恶劣地域行军时陆地部队还会发生严重减员现象。海军舰队战损后入驻本国港口需手动选择才能修复。新大陆珍稀商品贸易点被浓缩到欧洲地图边缘，这样做有效降低了地图尺寸，使游戏更加流畅。争夺特殊贸易点和劫掠航线的设定虽然还在，但因为距离欧洲大陆太近，敌我舰队几乎都是朝发夕至，争抢频率很高。海军新增蒸汽动力帆船、铁甲炮舰等具有划时代意义的兵种，但是海战本质仍未脱离以数量和火炮门数定胜负的套路。作为拿破仑一方，要组建一支能从大英帝国手中夺取海上霸权的海军舰队需下很大本钱，攀科技树、建军港造新战舰都要投入大量金钱和时间，相比之下依靠陆军可以更容易赢得胜利。而且本作中海洋面积远远小于陆地面积，大部分战事都聚焦于欧洲本土，狭窄的英吉利海峡根本挡不住一回合即可登陆的陆军部队，因此在财政紧张的情况下侧重发展海军未免有些得不偿失。本作中海军的最大作用是海上劫掠，往敌方贸易线路上一趴就可以坐等收钱。开局初期集中手上所有战舰搞个劫掠舰队能带来不少收入，参与劫掠的舰只越多抢到的钱也越多，选择舰队后将鼠标悬停在红色或黄色海上贸易线路上可看到预计劫掠收入。

4.特殊人物

资料片中的特殊NPC由前作的绅士、流氓、传教士缩编为绅士、间谍，传教士，意味着宗教斗争在本作中彻底弱化，这也与当时的史实完全相符，文艺复兴运动后罗马教廷在欧洲影响力大减，拿破仑举行登基加冕典礼时居然从教皇手中劈手夺过皇冠给自己戴上，这个动作充分表明当时的宗教势力早已风光不再。间谍相当于前作里的流氓，本作中间谍执行特殊任务的成功率有惊人提升，刺杀敌将、破坏建筑、扰乱军营变得非常容易，潜入敌城时即使失败，只要没被抓住，马上选取间谍再次潜入绝对百分之百成功。笔者在反法同盟战役中扮演英国时曾连续三次刺杀拿破仑成功，拿破仑手下的将帅们则被全部杀光，一位五星间谍加上S/L大法就可以把前线敌军团搅个天翻地覆，因此本作中的间谍可以堪称仅次于炮兵的第二号大杀器。

NAPOLEON TOTAL WAR ★战役流程

教学篇（Turorial） 1778～1793年

1769年8月15日，拿破仑·波拿巴（Napoleon Bonaparte）出生于科西嘉岛阿雅克肖城的一个贵族家庭。

开始学习按住鼠标中键不放，上下左右滑动可快速拖拽画面，拨动鼠标滚轮可缩放视角。点选出现在科西嘉岛上的拿破仑，右击鹰柱标示的巴斯帝亚港，让拿破仑进入港口。左键双击港口查看相关信息，最后点画面右下角的怀表形按钮结束当前回合。下一回合，科西嘉岛北面出现一艘法国战舰，选取港口中的拿破仑后右击战舰，船会自动过来让拿破仑登舰。启程前往北面大陆海岸，抵达鹰柱标示处拿破仑会自动离舰登岸。

学习使用雷达地图切换主画面地域，将拿破仑移动到北面鹰柱标示的瑞士边境，拿破仑将代表法国与瑞士联邦洽谈贸易协定。按I键或直接点击右下角橄榄枝按钮进入外交界面，从左上角国家列表中选取瑞士联邦，然后点正下方的开


准备进攻英军占领的土伦

始谈判键。从左下外交动作列表中选择第一项提议贸易协定，然后点正下方中间的发送提议按钮，达成协议后退出外交界面并结束当前回合。

接下来让拿破仑前往左上角的兰斯（Reims），长距离行军中每段不同颜色的路线表示每个回合能移动的路程，确定行军路线后可直接点击结束回合按钮，所选部队会按照路线自动行军，单按一次空格键可加快行军速度。抵达兰斯后需在旁边的附属小镇布列内（brienne）修建大学，选取鹰柱标示的布列内，在建造菜单（Construction）中点击大学图标，投入400金并等待三回合后大学才能竣工，在结束回合等待期间可按M键或点击右下角奖杯形按钮查看当前任务概要。下一回合要选取兰斯并在基建菜单（Infrastructure）中修筑道路，道路可增加部队移动距离，还能提高本省财政收入。大学建成后按T键或点击右下角烧瓶和书本按钮进入科技研究界面，选择内政类第一项国债（National Debt）开始研究。下一回合，兰斯左上方出现一名绅士（Gentleman），绅士可用于决斗、盗窃敌国科技或入驻本国大学加快科研速度。让这位绅士去布列内大学，国债研究工作因此提前完成。

接下来让拿破仑前往左侧鹰柱标示的巴黎，在建造菜单中选择最后一项修建火炮工厂，等待期间可右键点击拿破仑头像查看其个人附加属性。火炮工厂完工后点击右下角小屋按钮打开建筑列表，在列表中可看到国内各地所有建筑物，点击任一建筑物可显示相关升级体系图。下一回合在征兵菜单（Recruitment）中招募一队6磅步兵炮。

法国大革命爆发后，承受丧父之痛的拿破仑只身前往右下方鹰柱标示的第戎镇（Dijon），在第戎修建一座火枪作坊。很快巴黎发生罢工并升级为席卷全国的暴动，按G键或点击右下角行政厅图标进入政府界面，在政策页面（Policies）下能看到针对中产阶级和下层民众的税率高得吓人，将两者的税率降到中间位置可看到上方地图的红色暴动区域立刻变为绿色平息状态，巴黎骚乱平息后修复第戎城内受损的火枪作坊。

除降低税率外，修造剧院或招募龙骑兵驻城也能有效平息民众不满情绪。撒丁尼亚王国取消与法国的贸易协定并转为敌对状态。选取南面鹰柱标示的港口热那亚（Genoa），在建造菜单内右侧竖列有三个按钮，点击最下方的转换钮，将热那亚从商港转变为军港并修建造船厂。造船厂完工后招募一艘74门炮战列舰，同时派港口左侧的一艘法军战舰驶到海上鹰柱标示处截断撒丁尼亚王国的海上贸易通道，之后再派战舰封锁南面撒丁尼亚王国的港口奥比亚（Olbia），最后通过外交与撒丁尼亚达成停火和平协议。


夺取土伦后一战成名

拿破仑受命率军进攻英军占据的南部重镇土伦（Toulon），选取土伦城外的法军间谍，派其潜入城内时可看到成功率百分比。成功潜入敌城的间谍可执行暗杀将领、破坏建筑、袭击军队等任务，潜伏多个回合后还能获得全省份的详细情报。因为是教学篇的缘故，此时土伦城中英军仅有2队民兵驻守，从巴黎招募步骑炮兵

评说 青出于蓝而胜于蓝

幸亏《拿破仑——全面战争》是一款独立运行的资料片，否则肯定有玩家会因为《帝国——全面战争》的满天Bug而不得不放弃它。这部作品应该是《全面战争》系列中最具突破性的资料片，长期以来“全战”系列的资料片大多是在原作框架下的战役内容扩充，而《拿破仑》大胆简化了原作中的政治、外交、宗教等要素，全力突出战争一点，虽有偏门之嫌，却能与游戏主角拿破仑的发家轨迹完美契合，加上经过全新优化的游戏引擎，完全摆脱了《帝国》带来的不良阴影，真正做到了青出于蓝而胜于蓝的境界，纵观全战史上唯一能和它媲美的资料片大概只有《罗马——全面战争之亚历山大》。

拿破仑时代是炮兵为王的时代，大口径曲射火炮和高精度膛线来复枪的普及使骑兵和人海冲锋不再是决定战争胜负的主要因素，新的战争模式必然导致新的战术思想，这位法兰西军事天才提出的机动作战和歼灭战理论即使在今天也仍是主旋律。拿破仑的这些军事思想在本作中都能得到体现，战略界面下不求一城一地得失，集中兵力灵活运动，诱使敌人在追击或争夺城塞过程中分散实力露出破绽，伺机发动致命一击力求全歼敌军。只要能歼灭敌人的军队，失去的城镇和省份想什么时候拿回来都不是问题。战术界面下的厮杀以火炮为核心，榴弹炮提供远程打击优势兵力之敌的强大火力，步兵负责顶住敌方进攻保护火炮，骑兵的任务是迂回偷袭敌火炮和追击败兵扩大战果，三大兵种配合好了可以轻松击溃数倍于己的优势敌人。在刀枪剑戈的冷兵器“全战”前作中以少胜多并不多见，但在《拿破仑》中玩家只要懂得多兵种配合之道就能屡创奇迹，这使得本作拥有了自己鲜明的特色。



组建进攻部队，准备完毕后远征土伦，用电脑演算战斗结果轻松拿下土伦。土伦大捷后拿破仑成为法兰西英雄，只要军队在手，他的野心将不再是梦想。

意大利（Italy） 1796～1797年

大革命之后建立的法兰西共和国遭到以奥地利为首的反法同盟（Coalition）围攻，法军与奥军主力会战于北部莱茵兰地区，此时拿破仑被委派指挥士气低迷的意大利军团沿意法边境相机行动。本关战略目标是攻占位于地图东北角尽头的奥地利重镇卡林西亚（Carinthia），限定时间从1796年4月上半月开始至1797年12月下半月，共计42回合，主要敌人为奥地利军和打着蓝底十字旗的皮埃蒙特·撒丁尼亚王国（Piedmont-Sardinia）部队。

法军基地为西南角阿尔卑斯滨海省（Alpes Maritimes）首都尼斯（Nice），注意此城若失则全局皆败。意大利战役的关键在于两点，第一需迅速解决皮埃蒙特·撒丁尼亚军，否则反复拉锯作战将浪费过多时间，后期根本来不及远征卡林西亚；第二是攻占奥军要塞都市曼图亚（Mantua）作为最后一击的前进跳板。开始法军除拿破仑外还有塞吕里耶（Serurier）和马塞纳（Massena）两位将军，留马塞纳守家，拿破仑所部先歼灭附近一股奥军，再转向西侧与塞吕里耶将军会师，然后以优势兵力拿下科尼（Coni）。城破后选择洗劫抢夺，因为时间关系无法慢慢经营，所以干脆把烂摊子丢给敌人去处理。

在科尼东部的镇子完成建造补给站任务，休整完毕后由科尼倾全军出动突袭北面城市都灵（Turin）。都灵是皮埃蒙特·撒丁尼亚王国的首都，一旦拿下即可将整个撒丁尼亚王国收服为法国的附庸国（Protectorate）。攻陷都灵后纵兵大掠，略作休整再挥军向东奔袭奥军占领的米兰（Milan），解放米兰后依旧洗劫一番。下一个目标是东南方向的曼图亚（Mantua），东进途中顺手牵羊夺取洛迪（Lodi）和帕尔马（Parma）。拿破仑所率的这支远征军团兵力接近满编，相比之下奥军各处守城兵力薄弱，包括曼图亚在内所有城池均可一战而下。拿下曼图亚后选择和平占领方式避免激发暴乱，然后就地驻扎等冬天过去，待来年春天再出兵远征。如果强行向卡林西亚推进，冬季长途行军会导致部队严重减员，即便熬到卡林西亚也只剩挨宰的份儿。在曼图亚驻扎休整期间可看到所过城市频发暴动，有的城市会叛乱自立，或被奥军夺回，法军只需守好曼图亚作隔岸观火姿态，有机会也可以敲打下周围活动的奥军练练兵。在外交界面中向威尼斯（Venice）提议互换永久军事通行权，对方会趁机索要一笔金币，这点小钱大可不必介意，达成协议后就可以通过威尼斯境内直扑卡林西亚。这个阶段应努力多搞外交孤立奥地利，例如主动承认各自立城邦国的主权，或与皮埃蒙特·撒丁尼亚组成反奥同盟。到1797年3月春暖花开时，远征军团撤离曼图亚，沿着威尼斯境内大路持续行军赶往卡林西亚，最后决战前存个盘，攻克卡林西亚后圆满结束意大利战役。



拿下曼图亚后就地驻扎准备过冬

埃及（Egypt） 1798～1800年

1798年，共和国督政府任命拿破仑为东方军团指挥官，他的使命是拿下埃及并远征印度以打击宿敌英国的经济命脉。本关战略目标为攻占以下五省：西三角洲（Western Delta）、盖卢比（Qalyubia）、北西奈（North Sinai）、加利利（Galilee）、大马士革（Rif Dimashq），限定时间从1798年6月上半月到1800年12月下半月，共计62回合。主要敌人为埃及本地的马木留克、贝都因沙漠游牧民族、奥斯曼帝国以及视中东为自家地盘的英国人。

法军以埃及沿海城市亚历山大为基地，第一个任务是攻占盖卢比省首都开罗。拿破仑身边有克莱贝尔（Kleber）和德赛（Desaix）两位五星级将军，开始先集中兵力拿下南面相邻的达曼胡尔城（Damanhour），选择和平占领避免激起民愤。尽早派遣间谍潜入南面开罗打探情报，主力部队伺机夺取东面马哈拉阿库布拉城（Mahalla al-Kubra）作为遏制马木留克的桥头堡。马木留克军会不断骚扰附近村镇，注意派驻守军并及时维修受损建筑。准备完毕后大军南下攻占开罗，从此可研究科技，尽快将绅士移过来增加科研速度。

此时又接到远征北面海上的塞浦路斯岛和夺取地中海东岸巴勒斯坦省首都贾法（Jaffa）两个新任务，修造战舰运送陆军部队登陆塞浦路斯岛后攻占首都尼科西亚（Nicosia）能够彻底铲除英军，注意此时英海军拥有压倒性优势，塞浦路斯岛的驻守兵力也不少，要完成这个任务必须开局就在西三角洲港口造轻型战舰，暂时放弃进攻开罗，集中手上所有兵力登船奔袭塞浦路斯，路上最好祈祷别遇到英军舰队拦截。迅速登岸后一举拿下尼科西亚，不但能将英军赶出中东，还可获得4000金币和1队燧发枪列兵的奖励。有时英军步兵也会登陆埃及抢城夺地，如果让他们得逞事情会变得很麻烦。

占领开罗后不久后当地出现暴动，新任务是消灭城外出现的暴乱者军队，完成这个任务后可以将开罗南面附属镇子里的大学扩建为经典大学



偷袭英军大本营塞浦路斯

（Classical University）。接着向南扩张，西击沙漠深处的阿瓦拉德阿里城（Awlad Ali）完成重创贝都因人任务，注意部队在沙漠中行军会持续减员，在阿瓦拉德阿里招募骆驼武士。一旦南部肃清，北线全面出击推进至苏伊士（Suez），拿下北西奈省后再向上进攻奥斯曼帝国领土。远征塞浦路斯的部队得手后也可乘船从地图上方登陆，路上千万小心奥斯曼帝国舰队，建议贴着地图顶部偷渡过去。攻克加利利（Galilee）和大马士革（Rif Dimashq）的漫长战斗需要耐心，集中兵力保护好补给线就能取得最后胜利。

欧洲（Europe） 1805～1812年

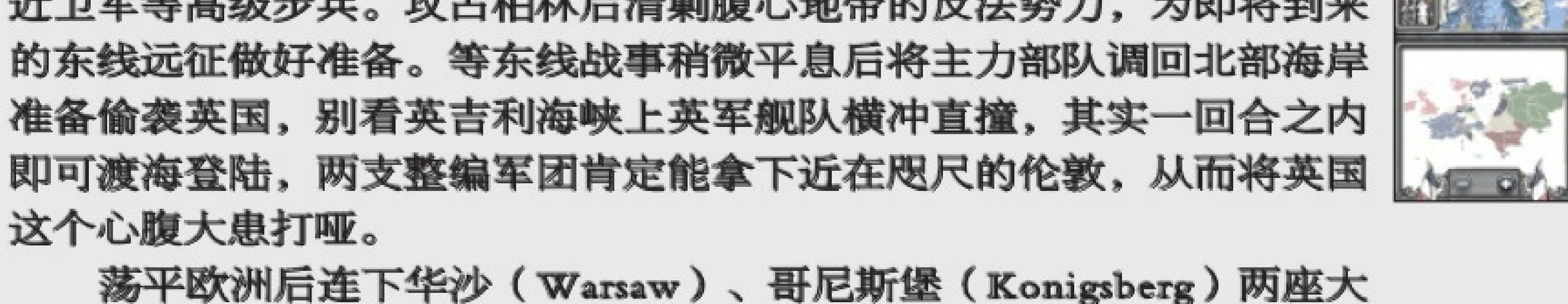
在第二次反法同盟战争中，督政府领导的法国一败涂地，拿破仑从埃及秘密返回巴黎发动雾月政变，他最终如愿以偿爬上权力之巅。此时法国四周强敌环绕，英国、奥地利、俄罗斯等新仇旧恨纷纷联手上门砸场子，新的法兰西皇帝能力挽狂澜吗？本关战略目标是攻占并控制包括以下五处地区在内的35个省份：法兰西（France）、奥地利（Austria）、勃兰登堡（Brandenburg）、东普鲁士（East Prussia）、莫斯科省（Moscow Guberniya），限定时间从1805年1月上半月至1812年12月下半月共计192回合。


攻陷慕尼黑后可选择“解放”

拿破仑率缪拉（Murat）、达武（Davout）、内伊（Ney）、马塞纳（Massena）、贝尔纳多特（Bernadotte）五位将帅隆重登场，南面的西班牙暂时是盟友，北面英国舰队封锁了海岸线，东面主要威胁来自奥地利。首个任务是进攻维也纳，把老对手奥地利连根拔起。位于东线的拿破仑集中兵力先取慕尼黑城（Munich），城破后多了一项“解放”功能，选择“解放”可将该城扶持为附庸国，并能因此获得贡金和增援部队。只有少数大城才能“解放”，利用这个方法可以建立军事缓冲地带。


拿下维也纳后奥地利自动求和

拿下维也纳后奥地利屈膝求和，此时普鲁士又跳出来找碴。留部分人马驻守维也纳，主力北上进攻柏林夺取勃兰登堡省。很快又接到在巴黎建造凯旋门（Arc de Triomphe）的任务，完成凯旋门工程需要15 000金和12回合。到这时候财政情况会越发恶化，尽量将后方军工城镇全改为民政型，大力发展经济增加国库收入，集结南部海军保护商船抢占地图边缘的贸易点，注意别去英吉利海峡和英海军硬拼，对那不勒斯之类的袖珍敌国可采取外交恫吓迫使其签署和平条约。



在巴黎南面的奥尔良镇集中所有绅士研究国家普查（Nation Census）和全国总动员（Mass Mobilisation），这样才能升级兵营招募近卫军等高级步兵。攻占柏林后清剿腹心地带的反法势力，为即将到来的东线远征做好准备。等东线战事稍微平息后将主力部队调回北部海岸准备偷袭英国，别看英吉利海峡上英军舰队横冲直撞，其实一回合之内即可渡海登陆，两支整编军团肯定能拿下近在咫尺的伦敦，从而将英国这个心腹大患打哑。

荡平欧洲后连下华沙（Warsaw）、哥尼斯堡（Konigsberg）两座大城，接下来就是远征莫斯科。参考历史经验，注意别选择冬季行军，沿途破城后禁止掳掠以免引发暴乱。大军攻陷莫斯科后就地驻守经营，中欧这边继续抢地盘，直到占满35个省份达成通关目标。

滑铁卢（Waterloo） 1815年6月18日

1814年，第六次反法同盟攻陷巴黎，莱比锡战役中寡不敌众的拿破仑被迫投降退位并被流放到厄尔巴岛，十个月后他逃离厄尔巴返回法国重掌大权。惊悉拿破仑东山再起的消息，欧洲列强立刻组建第七次反法同盟兴师问罪，拿破仑深知必须抢在联军合围之前将其各个击破。1815年6月18日，拿破仑率领法军在比利时境内的小镇滑铁卢与英军展开激战。


对木屋的殊死争夺成了滑铁卢胜败的关键

本关没有大地图战略模式，仅有一场战斗。英军占据北面山坡居高临下，法军抬头仰攻形势颇为不利，开局前还不允许玩家调整阵列。战斗打响后先按兵不动，派右侧一队燧发枪列兵切换为白刃战模式直冲英军阵线左侧山脚的屋子，用刺刀消灭屋内驻守英军后将其占领。集中炮火轰击英军后阵，有很大几率击毙英军统帅惠灵顿公爵，收拢本阵队伍防备来自右侧敌方普鲁士军的增援部队。当普鲁士军出现后，英军主力开始下山冲锋，这时集中骑兵绕到后面打掉英军火炮，本阵以近卫军为骨干死扛迂回来攻的普鲁士部队。击溃前面英军主力后再回过头来收拾普鲁士部队，缠斗中应充分利用战前夺取的屋子给敌人予巨大杀伤，最后无论胜利还是失败都可以看到不同的通关画面。P

《索尼克与世嘉全明星赛车》冲刺技巧
Sonic & Sega All-Stars Racing

乾坤一技

■内蒙古 莽月飘零

先来介绍冲刺，冲刺发动的条件为：在漂移、飞空、比赛前倒计时阶段同时按住加速和刹车，默认键位分别为D和S（若键位不适合需要更改，更改方法可借助第三方软件，比如按键精灵转移键位来解决）。按下这两个键之后赛车会蓄力，蓄力阶段越多，冲刺时的加速也就越快。蓄力完毕后放开刹车键即可发动冲刺，可通过观察赛车后面的火焰颜色来判断蓄力段数，蓝色为一段，白色为二段，紫红色为三段，也可以通过音效来判断，每提升一个蓄力段数都会有特殊的音效。冲刺的蓄力会有上限，到一定程度则无法继续提升蓄力段数，所以我们要在到达最高段数时进行冲刺才是最佳时机。

了解了冲刺方法以后我们就可以通过操作技巧一路喷完全程，这样时间消耗最少，在比赛中合理利用可大大降低消耗时间，而且此方法也是在竞速赛中追求最短时间唯一的方法，下面我们来说说具体的操作技巧。

我们以竞速赛为例进行说明，道具赛也适用，只不过会有AI使用道具进行干扰，为了方便说明，我们放在比较接近理想状态下的竞速赛来进行解说。整个步骤大体可分成三部分——起步、赛道冲刺、终点冲刺。三个阶段都很重要，任何一个阶段的失误都会降低速度，从而让时间增加。



弯道更应该连续漂移了



直道上也要不停的漂移为冲刺喷火做准备

1.起步

起步很重要，开始的速度上去以后可以立刻进行漂移蓄力。起步时一定要冲刺起步，方法前面已经说了，在倒计时中选择合理的时机开始按下D和S键，保持在最后一秒倒计时完成后车子喷出的火焰是蓝色的，那么起步时就会喷。每辆赛车的蓄力时间不同，需要自行熟悉并掌控好这段时间。

2.赛道冲刺

起步阶段完成后立刻偏向赛道一边，也就是说让车子处于接近某一边的位置，不要在正中间，做完这个调整以后立刻向偏向方向的反方向进行漂移，其操作是先按下方向键，而后再按下刹车键S，一定要注意顺序，先按S的话就会刹车了。漂移的时候D和S是保持按下状态的，这时车子就开始在漂移中蓄力了，处于漂移状态时不必担心，漂移状态也有一种属于自己的操控性，熟悉了以后会很轻松。其实漂移状态的操控性和正常状态的操控性差别不大，只是在视觉上给我们误导，我们完全可以看成漂移状态时是操作了另一部特殊的赛车而已，在漂移过程中我们可以不停的反复敲击左右方向键来进行方向微调。在经过一些大小弯道时打好提前量，立刻松开刹车，而后按照赛道转弯的方向按下相应的方向键进行转弯，然后立刻按下S键再进行漂移。熟练操作以后，在大小弯道、加速中和弯道加速中都是可以进行漂移的。在赛道上反复做漂移运动，当蓄力到最高段数时立刻进行冲刺，而后接着漂移蓄力。当然需要在不失误的前提下选择使用冲刺，若是快要撞墙了，那么要立刻进行漂移来调整车子的位置。

3.终点冲刺

快到终点的赛道一般都是直道，这时我们立刻使用加速道具进行冲刺，在使用加速道具前后和加速中的时候可以适当的配合漂移蓄力冲刺。



加速要留到全是直道并且快到终点时配合冲刺使用最佳

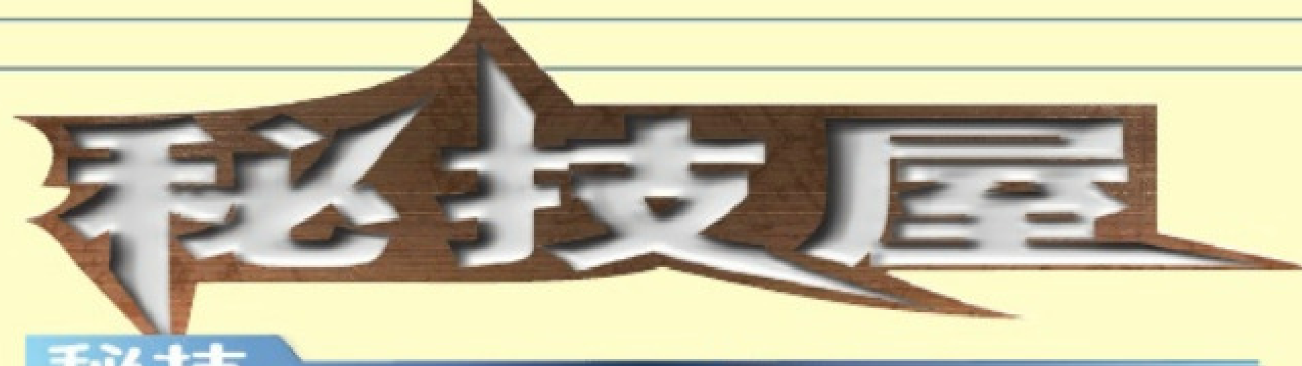
掌握上面的要点以后获得最短时间是很轻松的，但对于每一条赛道我们都需要非常熟悉才行。比如第一条赛道可以用加速来飞越小湖而不必从两边绕开，再比如第二条赛道出发点前面不远处有一捷径等。在熟悉了赛道，掌握了技巧以后，尽量让操作不失误，这样就可以尽量的让时间缩短。P

《天下无缺》结局修改法

■辽宁 枫红一刀流

本游戏的结局判定条件类似于《幻想三国志4外传》和《新绝代双骄之鱼戏江湖篇》，都是依据男主角和女主角之间的好感度，并且好感度的数值是隐藏的，玩家并不容易找到。笔者是利用Ultra Compare比较存档的方法来确定好感度位址，具体步骤不再复述，下面介绍《天下无缺》结局的修改方法（如图）。

首先安装好老牌游戏修改工具FPE2001，在游戏中的活鬼村入口，触发和慕容云海的战斗之前存档。打开FPE2001，选择“编辑”—“读档”，读取此存档①，在位址栏输入0000E2D8②，此处便是骆丝茑的好感度存放位址，后面的数值依次是凌琬（0000E2DC）、桑弦（0000E2E0）、裴子灵（0000E2E4）、师星尘（0000E2E8）的好感度，若想获得齐人之福结局，将这五个数值全部修改为28，也就是十进制的40。若想达成和某个女主角的结局，将她的好感度改为28，其他角色的好感度全部改低即可。另外，0000E2EC处的好感度是裴子鸣的，不影响游戏的最后结局。0000E2F0处的好感度是惠冰墨的，此处的数值为05，才有可能达成惠冰墨和慕容姗的完美结局。P



秘技

火炬之光



这款看似简单的动作冒险游戏不但获得了由游戏开发者大会颁发的年度最佳新游奖，还获得了国外游戏媒体颁发的年度最佳RPG奖项。这款游戏的开发领导人正是北方暴雪三巨头之一的Max Schaefer，并且由于暴雪“暗黑”系列作曲家Matt Uelmen的加入，使得本游戏的音乐风格与当年的《暗黑破坏神》如出一辙。在开启秘技功能前，首先使用文本编辑工具打开\Documents and Settings\用户名\Application Data\runic games\torchlight\下的文件settings.txt（Windows 7和Vista是\Users\用户名\AppData\Roaming\runic games\torchlight\），将其中的console: 0改为console: 1，保存后进入游戏，按下~键即可打开控制台窗口，然后输入以下指令获得相应的秘技功能（所有秘技指令都不区分字母大小写）。

God：无敌模式

Godspeed：无敌且速度提升

CLS：清除控制台历史记录

Disablepet：关闭/开启玩家宠物

Belt：显示游戏中的所有腰带

Boots：显示游戏中的所有鞋

Chest armor：显示游戏中的所有胸甲

Fish：显示游戏中的所有鱼

Socketable：显示游戏中的所有宝石

Gloves：显示游戏中的所有手套

Helmet：显示游戏中的所有头盔

Potion：显示游戏中的所有药水

Scroll：显示游戏中的所有卷轴

Shoulder Armor：显示游戏中的所有肩甲

Spell：显示游戏中的所有法术

Trinket：显示游戏中的所有饰品

Weapon：显示游戏中的所有武器，如果输入了武器种类，如Axe或Rifle等，则只显示该类武器。

Difficulty：显示当前游戏难度

NoXP：没有经验

Allstats 数字：所有属性增加指定的点数

Defense 数字：增加防御值

Dexterity 数字：增加敏捷值

Fame 数字：增加声望值

Help：显示所有控制台指令

Magic 数字：获得魔法值

Money 数字：得到指定数字的金钱

Gold1000：得到金钱

Skill 技能名/数字：获得指定的技能和等级，如果只输入Skill，则显示所有技能名

Skillpoints 数字：得到技能点数

Statpoints 数字：设置宠物等级

Strength 数字：增加力量值

Ascend：前往下一层

Descend：前往上一层

Identifyall：鉴定包中所有物品

Levelup：提升一级经验等级

KIllall：杀死所有怪物

Quests：列出所有任务

Playernotarget：怪物不会攻击玩家

Alwayscrit：全部爆击

Reload：重读材质

Resetpetlevel：重置宠物等级为1

Resetskills：重置玩家技能

Resetstats：重置玩家属性点

Resetplayerlevel：重置玩家等级为1

Resetplayer：重置玩家等级、技能、属性点

Restartlevel：重新开始本关

Room：返回玩家当前所在房间

Questcomplete：设置任务完成

Questactive：设置任务激活

Cameradistance 数字：设置镜头距离（数字是乘数）

Setdifficulty 数字：设置游戏难度

Setpetlevel 数字：设置宠物等级

FPS：显示帧数及其它参数

Speed Toggles：玩家角色加速

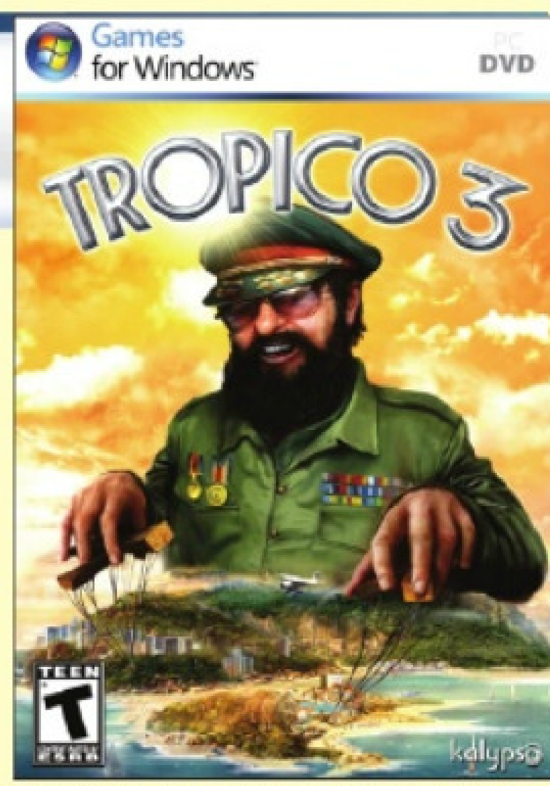
Combatlog：切换战斗日志

AIFreeze：切换怪物AI

item 代码：得到指定代码相对应的装备道具，具体代码包括：2607、2629、2603、2600、2631、2597、2599、2627、1766、1356、1427

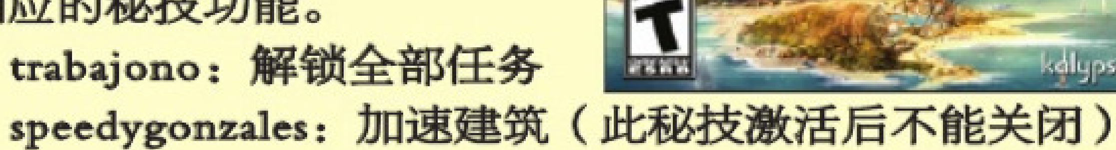
秘技

海岛大亨3



这是一款出色的模拟经营类游戏，玩家扮演一位热带岛屿上的君主，既可以借助政治手段来繁荣岛屿的经济，也可以运用军事力量来稳固自己的权力。在游戏中没有控制台窗口，直接输入以下代码即可获得相应的秘技功能。

trabajono：解锁全部任务



speedygonzales：加速建筑（此秘技激活后不能关闭）

iamthestate：所有法令均可无条件执行

elpollodiablo：直接获胜

muchopesos：得到100 000美元

whiskey：与美国的关系+20

nowhiskey：与美国的关系-20

vodka：与苏联的关系+20

novodka：与苏联的关系-20

twoheadedllama：提升旅游好评到100

pachangasi：全体人民快乐值+10

dinggratz：增加工人经验，所有学生结业

cheguevara：反叛军攻击建筑物

downwiththetyrant：反叛军攻击城堡

generalpenultimo：发生军事政变

civilwar：人民起义

vivala0：发生随机事件

vivala1：发生刺客事件

vivala2：发生人质事件

vivala3：发生炸弹事件

vivala4：发生罢工事件

vivala5：发生媒体事件 P

林晓：一个孩子继承了父母的DNA，是不是就该实现父母的心愿，按照父母设定的方向发展？一对父母抚养小孩儿，是不是就该百分之百控制他的人生道路，一丝不苟让孩子执行自己的计划？《我的儿子祝奎达》当然讨论的不是儿童教育问题，这篇小说在有趣之中还包含一种深意，看你瞧出来没有。

小说前文讲述"我"如何处心积虑地培养儿子祝奎达成为一名绝地武士，在21世纪初期的地球上，这个工作还是相当"富有挑战性"的。为此，"我"甚至要虚构一个外星环境，逼迫朋友扮演电影《星球大战》中的角色。这不，还得假装一个突发事件，考验祝奎达小朋友。但是，意想不到的事情发生了，经过刻苦练习的祝奎达竟然真的获得了电影中的"原力"，并向他认为的坏蛋挥舞他的光剑……





我的儿子祝奎达

连载二

■北京 罗四维

五

麻烦大了。

我的屋子里有一具尸体，尸体的胸口有一个洞，除了我之外，还有三个目瞪口呆的人看到了这一切。

在那一刹那，我真的有些后悔，世界上的事情是无法预料的，我明白这点，但是我仍然不可抑制地在想如果换了一个人扮演会如何、如果我不把光剑给祝奎达会如何、如果我们用其他的方法会如何……

好吧，坏事说完了，我们来说说好事，好事是，我的儿子真的拥有了原力，对于我来说，这就够了。一个父母还能期盼什么？我在这么长的时间里忍辱负重，一个人孤独地行走在艰难的道路上，难道不就是为了这个结果吗！

我回过头去，看着祝奎达，他正走向毡巴的尸体，我连忙对他大叫："不要过去。"

开玩笑，我可不想让他发现这个黏糊糊的东西里面藏着一个人。

"但是父亲，我难道不应该确认一下他是否真的死了吗？"祝奎达虽然对我的指令表示怀疑，但还是听话地站住了，"尤达大师也是这么教育我的。"

我把目光投向罗四，这家伙仍然呆站在那里，好像我的另一个朋友那样呆滞，没错，他有理由呆滞，但是不是在这个该死的时间。

"大师？"我提醒罗四，"呃……毡巴已经被干掉了，但现在我们有麻烦了，我们要离开这个星球。"

罗四转过头，看了我一眼，眼神中满是犹豫，我这才知道他想做什么，另一个麻烦。

"尤达大师？"祝奎达吃惊地叫起来。

罗四走到毡巴面前，开始费力地从他的身上往下扒那些黏糊糊的PIZZA。

"住手！"我对罗四喊："别去碰毡巴！"

看，我知道这些人完全靠不住，他们不够坚定，也不够大胆，从这点看起来，罗四就和之前那个中医大夫一样被这些突发情况吓破了胆，现在他竟然要在我们刚取得一点点成就的时候退缩。

我必须果断。

"制止他！"我对祝奎达说，"尤达大师已经被黑暗面反噬了！"【注19】

就和我想象的一样，祝奎达没有行动，没错，我的话里有几万个漏洞，祝奎达不会相信自己能够制止尤达——这位历史上最伟大的绝地武士，而且在理论上，祝奎达更应该向尤达而非我效忠。【注20】但幸亏他还小，我只能希望一个7岁的孩子能够把感情看得很重。

"父亲……"祝奎达迟疑地看着我，"我不能这么做！"

罗四没有理睬我，我想他的全部精力都放在那滩PIZZA饼上，另外两个走狗——我现在可以告诉你们，他们是两个志愿者——因为刚才太入戏，所以现在还躺在地上呻吟。

"你必须这么做，用你的力量！"我喘息着对祝奎达说："现在还不晚！"

"尤达大师……"祝奎达怯怯地叫。

"我不是尤达！"罗四终于回过头来，很显然，他清楚我想要对他做什么，所以如果现在他不想办法自救才是奇怪的事情，"我一直都是骗你的。"

【注19】被黑暗面反噬，又称堕入黑暗面，是向西斯效忠的必要过程，或者说，当一名绝地被黑暗面反噬，他就会迷失自己，最后接受黑暗力量。在《星球大战》系列中，伟大的天行者阿纳金就是被皇帝引诱，堕入黑暗面，最终成为了黑勋爵达斯·维德。

【注20】在官方设定中，每一名绝地都向绝地长老会效忠，而绝地长老会由数位德高望重的绝地大师组成。此外，每一个绝地进入学院后，就被视为放弃了之前的家庭关系，因此，本文主角的担忧是完全有道理的。

"他在骗你！"我抓住罗四大口喘气的时机大叫。

"他死了！"罗四也对我大叫，"快叫救护车！"

"塔图因上没有救护车！"我觉得自己有点歇斯底里，"他是罪有应得！"

罗四显然失去了和我争辩的兴趣，他伸手在自己的身上掏来掏去，拿出了他的手机，当然，我要求他们在进我家之前要把手机关闭，所以现在他还得费事打开自己的电话。

"你还戴着发报器！"我大喊，又转向祝奎达，"阻止他，他在向皇帝报告我们的位置！"

"你他妈给我闭嘴！"罗四终于按捺不住了，他站起身来，用手指着我，"你他妈是个疯子！"

"啊啊啊啊啊啊啊～"我高叫着，用双手掐住自己的喉咙，作出挣扎的样子，"啊啊啊啊啊～放开我……"我的手紧紧捏着脖子，好像正在抵御什么人的袭击。

罗四显然愣住了，但我要做的事情还没有结束，我向后靠上墙壁，然后逐渐踮起脚尖，这个动作可以让我看上去……呃，比较像是被提起来的。我的脸现在一定是通红的，因为我正在捏着自己呢。

我费力地挣扎着，然后转向祝奎达，"原力扼喉……这是……西斯的招数……"

没错，祝奎达像一个真正的好小伙子一样马上摆出了攻击的姿势，他分得出轻重缓急，"把手收起来，大师，"祝奎达冷冷地说，"放开我的父亲。"

罗四大惊，然后他就把手放下来



了，我趁机从墙壁上滑下来，瘫软在地上。

"西斯……"我指着罗四，用沙哑的声音低吟，"想不到……你……也堕入了……黑暗面。"

"别他妈说废话！快救人！"罗四听到这句话之后显得挺愤怒。

"啊啊啊啊啊～"我又一次叫起来，还伴随着剧烈的挣扎，"放开……我……"

"放开他，大师！我不想说第三次！"祝奎达稚嫩的声音又再度响起。

罗四看上去好像要疯了，很显然，他现在不再是我们的朋友了，而且事情拖下去对我来说很不妙，我得想个办法，带着祝奎达从这些忘恩负义的家伙手中逃出来。

"祝奎达，你听我说，你要信任我……"罗四显然放弃了给祝奎达揭露事实的尝试，"尤达大师不会骗人，我……要……按下这个东西，但我不会害你。"

"骗子！"我声嘶力竭地叫起来，"真正的尤达大师说话顺序是倒装的！"

"别听他的！祝奎达！是你的师傅！我！"罗四显得慌乱无比，"信任，你必须对我！"

"晚了！你是现装的！"我继续大叫，我不能让罗四说出完整的句子，我必须中止他的话，我看到那两个走狗其中的一个正在挣扎着站起来，如果他站起来，那形势对我就大大的不利了，所以我必须……

一声呻吟打断了我……

我、罗四、祝奎达都循声把视线投过去，然后我们惊异地发现，那堆PIZZA正在挣扎着站起来……



六

我们都知道，马获帖这个人有那么点和别人不太一样的地方，他会让他身边的人的运气偶尔变坏。

这次轮到罗四被影响了。

虽然事情已经过去了许多年，我仍然能够记得那一刻——它好像凝固在我的脑海里，正当毡巴——也就是马获帖——摇摇晃晃地试图站起来的时候，祝奎达曾受到的良好训练令他几乎是在一瞬间就纵身向前，手中的光剑在空中划出一片蓝色直向毡巴斩去。罗四看起来好像要起身将祝奎达拦下，但向下压的手鬼使神差地碰到了祝奎达手中的光剑，这让整个场面看上去好像是师徒二人合力斩下毡巴——说实在的，那个壮美的瞬间经常在我脑海里闪现。只听一阵轻微的响声，屋子里瞬间就弥漫着一股怪异的味道，毡巴，马获帖，我曾经的朋友，现在被拦腰斩成两截。

被光剑切开的尸体异常平整，没有血也没有那些乱七八糟的内脏，也许是光剑在斩开器官的一刹那就用自身的高温将切口凝固了吧。总之不管怎么说，毡巴现在变成两半倒在我们面前。和那些PIZZA混在一起，看起来挺恶心的。

我们都愣住了。

那两个走狗中的一个本来已经要站起来了，值此变故，又跌坐在了地上，看起来这家伙受到的精神打击比较大，但他反倒是我们中第一个清醒过来的（除了正在仔细检视毡巴尸体的祝奎达），"你竟然动手杀了他！"他指着罗四，大喊道。

罗四也愣了，他看看面前的尸体，又看看自己的手，虽然我看不出他在想什么，但我能猜得到，他一定是在想"哦这他妈的一团乱"之类的东西。

"精神控制……"罗四喃喃地说，然后他的声调忽然放大了，"可恶的毡巴，这种邪恶的生物，真不敢相信被控制了，我。"紧接着他带着厌恶地表情看着手里的电话，几乎没怎么犹豫就把电话扔到了那个现在想夺门而逃的走狗的脸上，并大声下令，"奎达，他们要向西斯报信！"

没错，罗四虽然不怎么坚定，但他还算得上是个朋友。我眼含热泪大叫："大师，你摆脱了精神控制！"

"一度受蒙蔽……我曾经。"罗四看上去作出了破釜沉舟的决心，"奎达，干掉他们！"

又是两声轻响，那两个走狗化成4块倒在了地上。我几乎看不清我儿子的动作，他是那么迅猛，好像一只豹子。欣慰，我多么欣慰啊。我的眼泪又一次不受控制地流了出来，我希望那些为祝奎达的成长付出努力的人们都能看到这一刻，我是正确的！我把儿子培养成了一名绝地。我相信马获帖和我的另外两个朋友此时一定在天国笑眯眯地看着这一切，他们的死并不是毫无价值的！我相信他们一定因此而感觉自豪。

"好了。"我转向祝奎达，"现在我们逃走，离开这个星球！"

"可是……"

按计划，现在应该由罗四接上我的话，他应该说"别担心，我会和你一起走，我们到一个遥远的行星上，现在你吃下这些药，它们能帮助你适应超光速飞行。"但是我担心他的精神状态说不好这些话，所以我只能自

己来。

“别担心，尤达大师和我会跟着你，还有你的母亲，我们会到一个遥远的行星上，那里没有人认识你，现在你吃下这些药，它们能帮助你适应超光速飞行。”我对祝奎达说。

“是的，父亲。”他顺从地答应，并吃下了我准备好的安眠药。

“你会感到头有点昏，但没关系，你会适应的，当你睡醒，我们就到达目的地了。”我对祝奎达说，“现在回到你的屋子里，收拾你的东西，我们一会就走。”

祝奎达把光剑收起（这个动作看起来好帅），然后回到自己的屋子里了，按药品包装上说的，他会在5到10分钟内睡着。

没错，我不会像那些变态父亲一样带着孩子逃到某个小山村里，我会给他适当的引导，虽然现在我们的计划出了一点点小岔子，但总体来说，还不坏。我仍然可以按计划完成。

我就在客厅里等着，观察周围的环境，光剑真是个好东西，虽然祝奎达在短短几分钟内把三个人劈成了两段，但他们一点血也没出，如果他们把血溅得到处都是可就麻烦了。过了几分钟，我听到祝奎达的屋子里没有动静了，我推门进去，看到祝奎达靠在椅子上，显然已经睡着了。

“开始吧。”我用脚轻轻碰了罗四一下，“现在只剩你和我完成这个计划了。”



七

祝奎达已经10岁了。

距离那个令人欣喜的夜晚已经过了三年，在这三年里，我偶尔能感觉到马荻帖、白猫和柚子三个人的面容浮现在我的面前，他们都带着微笑，仿佛在祝福我在教育方面取得的成功，有的时候我还能看到他们三人的上半截身体在我面前的虚空中翩翩起舞，如此轻盈美丽，动作充满喜悦，想必他们也为祝奎达的进步而感到快乐骄傲。

是的，祝奎达在这三年内所取得的进步令人震惊，在那天他睡着之后，我和罗四把他送到我租好的另一所住宅里，和他一直居住的家不同，我没对那个住所做任何装饰。

祝奎达是第二天醒来的，当他看到阳光洒进屋子的时候，我的儿子不由得惊呼出声，然后他就像个孩子一样跳下自己的床，跑到窗前贪婪地看着窗外的景色。

“我们已经离开了塔图因。”我对他说，“我们来到了位于银河悬臂边缘的一颗孤僻行星上，当地人叫它——地球。”

“这儿真美。”祝奎达看着窗外的马路，喃喃说道。

“这里只有一个太阳，气温却十分恶劣，这里炎热的时候好似塔图因，冰冷的时候犹如哈夫星球【注21】。”我说，“我们必须在这里隐姓埋名，否则乱巴的走狗和西斯就会找到我们。

“是的，父亲。”

“这里的人们用另一种语言说话，你的尤达老师会教授你这种语言，”我继续说，“你有一年的时间学习，然后就要融入这个社会，直到有一天时机来临。”

童彤对我这个决定表示高兴，虽然这几年她都不太和我们在一起——按她的话说，她“不想见到我这么严格要求自己的儿子”。但当她知道我决定变化对祝奎达的教育方法时，她仍然回到了孩子的身边，这很好，因为在之后的几天里，我和罗四都要费力想办法处理那三具尸体。

正如我想想的那样，只有祝奎达能够使用光剑，那把光剑在我的手里毫无意义，在罗四的手里也是一样。我们都无法打开光剑，更不要提驱使它。我们把马荻帖的尸体放在浴缸里，费了好大力气才把它肢解开，又花了几倍的时间清理血迹。后来我们都累了，于是祝奎达每天都要做一个小时“盲眼劈砍”方面的练习，直到剩下两条走狗变成细小的肉块为止。

祝奎达努力学习着汉语，我和童彤偶尔带他出去，教授他一些生活常识，比如怎么过马路、怎么上地铁之类的。有时候我带他去玩具店，指着电视里那些Cosplay帝国克隆兵的败类告诉他这颗贫瘠星球上的人们对宇宙大势是如此无知——我当然准备好了一套说辞来向祝奎达解释为什么地球上会有星球大战这种玩意。

祝奎达在逐渐长大，他的身体越来越高，越来越强壮，眼睛里透出坚毅，当他8岁那年，我让他上了小学。并细心地嘱咐他不要在别人面前展示原力。

“我知道，父亲，相信我。”



祝奎达这样答应我，然后就离开了家门。

第一个分别的日子是难熬的，我和童彤呆在家里坐立不安，我脑海中又浮现出已逝的三个朋友，他们的上半截身体不停地围着我的头转，一直在指责我为什么要把这样一个孤立无援的孩子投入到如此邪恶肮脏的社会里去，他的老师和同学可能欺负他，辱骂他，令他受到伤害。我为自己辩解，一个伟大的绝地武士必须经过各种磨炼，他应该学会忍耐、宽容和博爱。但他们劝告我不能贸然令我的儿子身涉险境。

等待的一天足有一年那么漫长，晚上的时候，祝奎达回到家里，看到他安然无恙，我紧绷的神经才终于放松，看上去祝奎达精神还不错，他一定在今天战胜了班里的恶霸，从那个混蛋的手里解救了垂死的女孩。我的儿子从来都是个品格高尚的人。

“今天过的如何？”我问祝奎达。

“很不错，父亲，同学们对我都很好，我们在一起玩……呃……运动。”祝奎达把书包放下，开始换上练功用的长袍。

“你天生就拥有领导才能，他们在你的保护下一定非常安全，”我听到我的儿子并没受欺负，感到十分安心，“但记住，不要泄露你的身份。”

“我知道，父亲。”

“好吧，孩子，那么现在让我们来小小的庆祝一下，但不要过于沉湎于享受。”

为了这一天，我和童彤为他准备了一个巨大的蛋糕，上面是一个绝地武士砍杀一条科洛德恶兽——我为这个蛋糕花去了几百元钱。我们也布置了屋子，在天花板下挂上星星和宇宙飞船，过会罗四也会过来，给奎达带

【注21】哈夫星球，曾作为叛军基地行星在《星球大战V——帝国反击战》开场时出现，该星球自然条件恶劣，非常寒冷，终年被积雪覆盖。

来达戈巴的特产果实【注22】（实际上可能是半个榴莲或者是几颗火龙果什么的）做礼物。此时房门响起，童彤跑去开门，但接下来她就高声呼唤我的名字。

"难道不是尤达大师来了？"我回答着，走向房门。

门外站着一个陌生人。



我曾经对付过不少人，正如我之前所说的，我们生活在这个世界上，就要随时准备着和那些平凡、敏感而又充满好奇心的凡人周旋，但我面前的这个人看上去有点儿和别人不太一样。

这家伙年纪并不大，也就十岁左右，穿着一身黑色的袍子，能垂到脚面那种，就好像你们看那些快乐的扔博士帽的毕业生照片，带一副圆框眼镜。

"祝奎达在做作业！"

很显然，这家伙是祝奎达的同学，我高估了我的儿子，我应该想到他很容易被他的朋友们带坏，也许他在今天下午已经向他的同学们展示了原力的技巧，到他再长大一点，比如到了16岁，他一定会向他喜欢的女孩轻率而鲁莽地展示原力推动。我早就该料到这一点。

"我不是他的同学。"

这死孩子说这句话的时候有点发抖。

"那你找谁？"

"我代表我的父亲而来，你和你的孩子要和我走。"

有点不对劲，我迟疑地看着他，

"我能进来谈吗？"

"嘘……"

我竖起一根手指暂时制止了他，然后转身进入奎达的房间，小家伙坐在一把椅子上，正认真地阅读着一本关于波巴·费特【注23】的传记，看到我进来，他把书放下，抬头看着我。我也看着他清澈的眼神，如此纯真无邪，又是如此正直善良，波澜壮阔的未来在等待着他，我怎么可能让他经受哪怕一点点危险？

"好好读书，不要出房门。"我叮嘱他。

"是的，父亲。"他回答。

"除非我叫你，但记好433行动计划。"

443行动计划是我和奎达之间的约定，这个计划由几十个复杂的暗语组成，可以帮助我们在应对各种危机时顺畅沟通，比如当我在被敌人挟持时用左手推眼镜右侧镜片，就代表我在1秒钟后会弯腰躲闪，而奎达则可以借此机会用光剑痛斩敌人。如果我用左手推眼镜的左侧镜片，则代表我将在3秒钟后猛踩敌人脚面，奎达则可以借机飞出光剑直击敌人肾部。总体而言，我必须确保我们之间有一套隐秘而高效的沟通方法，我见过了太多恶棍控制了英雄的至亲，并借此威胁英雄就范，我不会让我的儿子陷入那种境地。

"是的，父亲，我记得433行动计划。"奎达回答我。

很好，一切都安排妥当，我转身出门，这个戴眼镜的小家伙仍然等在门外，看上去焦躁又不安。

"你要说什么？"

"呃，我爸爸让我来找你们，他说你们有危险。"

"有什么危险？你爸爸怎么会让你来找我们？你是怎么知道我们的？"

"有危险，整个世界的危险，我爸爸让我带你们回去。"

"你爸爸是怎么知道我们的，你们都知道我们些什么事情？"

我根本没必要管其他的东西，我需要首先知道为什么一个人会派一个穿着袍子的家伙跑过来敲我家的房门，而且告诉我有危险，我闻到了阴谋的味道。

"教授对我们说，我们需要到这个地址去找一个叫祝奎达的人，把他带来。"

这个孩子脸上开始出汗，我觉得这一切都不太对劲，我回头看看奎达的房门，依然紧闭，童彤从厨房里探头出来，看了看我们，我示意她去屋子里陪着孩子。

忽然一阵莫名其妙的音效响起，我险些用暗号叫奎达冲出房门斩下这孩子的右半扇身体。结果他只是从袍子里掏出一个手机开始接电话，他接完电话，面色为之一变，整个人似乎都软了下来，

"晚了晚了，他们来了！"

"什么人来了？"

"那个不能说名字的人就要来了！"

变故骤生。

几乎就是在他说完那一句话的瞬间，屋子里忽然出现了一大片烟雾，所幸这烟雾来得快去得也快，待烟雾散尽，我发现屋子里赫然又多出了三四个人，这群家伙是怎么进来的？

但我怎么可能在这种事情面前手足无措？在过去的几年里，除了教授奎达，我几乎把所有的时间都放在紧急事态的应对上。现在我应该及时呼唤奎达，而奎达则会评估当前局势，并作出最恰当的反应，而且，他现在已经开始这么干了。

接下来的事情几乎可以与三年前那次事故相匹敌，这群新出现的家伙都穿着袍子，脸上带着银色的面具，看起来就好像一群想要参加午夜化装舞会的变态。我从眼角里看到一个家伙伸手去拉奎达的房门，然后瞬间就飞到半空砸在天花板上，紧接着房屋四壁都被映成一片蓝色，光剑特有的嗡嗡声再度响起，几乎就在瞬间两三个黑衣人就瘫软在地，连着袍子一起变成一些碎块。

这下子可把那一群黑衣人吓得不轻，几乎是一刹那间，噼噼啪啪声再起，我眼看着屋子里的人一个一个减少，某个黑衣变态爬向我（在此之前他试图去攻击童彤，被奎达用某种原力技巧推出三四米远，狠狠地撞到暖气片上，似乎还受了点伤），挣扎着用手抓住我的脚，但被那个孩子狠狠推开，然后那孩子抓住我的脚踝，大口喘着气，我奋力想蹬开他，但这家伙好像溺水的人抓到稻草一样紧紧抱着我，然后大叫一声："幻影移形！"。【注24】

接下来我就失去了知觉。

（未完待续）

【注22】达戈巴，这是一颗沼泽行星，位于银河系的边缘。在西斯大君重新出现，阿纳金堕入黑暗面，共和国分崩离析之际，伟大的绝地大师犹达遵从原力指引，前往达戈巴隐居，并一直在达戈巴等待着与阿纳金的孩子卢克相见。

【注23】波巴·费特，帝国统治时期最为优秀的赏金猎人，在幼年，他曾目睹自己的父亲——另一名赏金猎人被绝地痛斩，那次变故使他坚定了成为一名赏金猎人的决心。《星球大战Ⅳ——新希望》中，波巴·费特首次登场。《星球大战Ⅵ——绝地归来》中，波巴·费特被索罗船长砍中火箭背囊，最终成为沙拉克的美食。

【注24】幻影移形是在著名的系列奇幻小说《哈利·波特》中出现的魔法，也是一种无视现实和科学的魔法技巧。有此能力的巫师可以利用此魔法自由穿梭于任意空间之中。

软盘™
POPSOFT ZONE
BBS.POPSOFT.COM.CN

林晓：软盘里板砖横飞的辩论有，痛心疾首的感悟有，也不乏有理有据的分析文章。下面这篇评论，我觉得很有意思，与喜欢网络文学的朋友商榷。



评网络小说

■ 软粉holmes996

落拓廿载，生性闷骚。青灯书卷，任我逍遥。

扳着指头数数自己那几个可怜的兴趣，最大爱好还是看书。还记得在那个Internet还没有飞入寻常百姓家的时候，每到周末，我总是怀揣阅览证，骑车20分钟赶到市立图书馆，然后一头扎进书山。十几岁的少年，崇拜英雄，情如热火，对新奇的世界充满幻想，中外大师笔下那些抨击现实社会、歌颂凄美爱情的巨著只能是最最末流之选。那时看得最多的是侦探惊险小说，其次是武侠与幻想小说。

随着互联网的发展，网络文学的异军突起，我的书目中又有了更多的选择。《盗墓笔记》是我接触的第一部网络小说，第二部是《鬼吹灯》，接着是《诛仙》。如今，《盗墓笔记》的实体书出到了第6本，《鬼吹灯》的电影已经启动，《诛仙》网络游戏的2代也全面推出，不得不说，初涉网文就遇到了三部神作的我还是十分幸运的。

网络的零成本以及普及化决定了网络文学的平民化，而网络文学的平民化则直接导致了作品的良莠不齐。尤其是近段时间，找寻佳作的难度已经不啻于沙里淘金。大量新进写手仅仅凭着一腔热情或突然的一个新奇灵感就开始匆匆动笔，写出来的小说自然惨不忍睹。而鉴于某小说网站的收费方式以及网络小说的高密度更新周期，使得即使是起点、17K的大神们的一些成名作品也有着这样那样的遗憾。在这里我归纳出几点网络小说的通病，大家看之笑之。

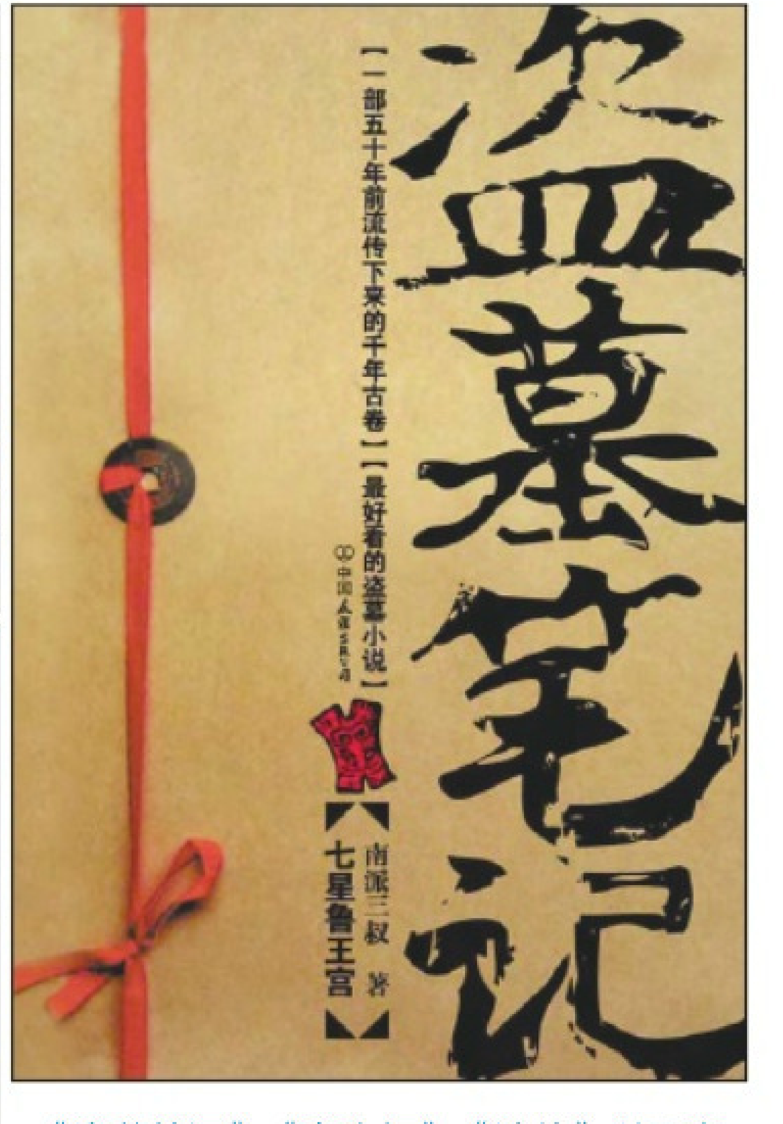


一、人有凤头，我有鸡头

赞扬一篇文章开头很精彩，人家会说是凤头，而当下很多网络小说的开篇只能算作鸡头。起点的月关是位了不起的作家，他的作品几乎篇篇火爆，但却都共有一个小小的遗憾，那就是开局平淡。当初看《回明》，那无厘头式的开局几乎让我以为点错了文章。而后的《一路彩虹》《大争之世》《步步生莲》，都是初尝稍觉无味，而后越来越精彩无穷。但人家的写作风格就是那样的慢热型，而且关关那是神级Boss，作品质量有保证。可我们有些作者，为了快点入戏，开篇缺少必要交代，能省则省；有些为了展示自己小说宏大的世界观，一开始就先来个N多字进行各种设定的描述。这些都不可取，简陋的开篇会让人感觉这部小说粗制滥造，小说的世界观构成完全可以在小说的故事情节发展中慢慢揭示，作为小说开头则实在让人看得困倦无比。网络作品的海量化和快餐化决定了你的小说一定要有个吸引人的开头才能迅速抓住大批读者的眼球。所以，广大正在努力创作的网文作者们，为了让自己的小说能鹤立鸡群，请绞尽脑汁设计一个漂亮的开头吧！







《盗墓笔记》《鬼吹灯》《诛仙》以及它们的衍生品让更多人看到了网络文学的钱途，趋之若鹜

二、我拖、我拖、我拖拖拖

由于某网络文学网站（也不用藏着掖着，我说的是起点）稿费计算方式以及50万字公众版的规定，使得现在的网络小说都是越写越长，动辄数百万言。要说这广大作家也要糊口，拖文是没办法的事呀。关于这拖字诀，众人常用的手段有三：一种是拖剧情，激斗前的琐碎小事和冗长对话将剧情部分无限后延；一种是拖文字，将一件小事无限放大反复描述；还有一种就是插入些不痛不痒的独立情节内容，这个类似于日本的长篇动画，两个大型连续的剧情中夹杂着不少一集一个的小故事。在这里不少著名作家也不能免俗，《魔法学徒》的蓝晶和《庆余年》的猫腻就是拖字神功的个中翘楚。不过人家笔力高强，虽然看文的时候累人却不太气闷，但是整部小说的结构也因此变得松散。

三、遇人说鬼话，到了美国说苏州话

经常有这种情况，读一篇背景是古代的小说，而里面的对白怎么看都是现代的风格。这种就是典型的说话不符合语境。在这里我点名批评墨武的《武林高手在校园》，一个

南宋的将领才穿越到二十世纪几天啊，居然很自然地就融入社会，言行举止无一不是现代人，学习生活旅游交女朋友，居然都不带一丝哆嗦的。当然我也不是要求大家一写到史穿文古代文，男女主角就得引经据典满口之乎者也。金庸的武侠小说不就是白话文嘛。月关的《回到明朝当王爷》《大争之世》，随波逐流的《随波逐流之一代军师》的对白都很符合时代背景啊。不要写“XX说”而要写成“XX道”，注意一下称谓，多用一点四字成语，不要用日式动画里的“什么！？”“难道说……”之类的语气短句，基本就成了。

设计对白时不但要注意语境，还要注意说话的对象。有句老话叫：秀才遇上兵，有理说不清。秀才的说话方式肯定和当兵的是不一样的。道理都知道，可目前大多数的网文作者都没有把握好这一点，这需要有丰富的社会阅历和扎实的写作功底，以及对文章的不断修改，作为网络小说确实很难做到。有一部分作者估计是看多了古龙的小说觉得里面的对话很酷。剧中人物不分男女老幼尊卑长序全在那边装酷打哑谜，我在一旁则看得抓栏杆撕床单。在此奉劝大家千万不要模仿古龙，人家只是一个传说。还有一点就是不要造作矫情。《混在三国当军阀》应该是一部不错的三国文，战术谋略都可圈可点，可有时候书中人物的说话煽情却着实能让人鸡皮疙瘩掉一地。印象最深的就是小说前篇，主人公对陷入绝境的士兵发表的演说，真是雷得我里嫩外焦。一句话，抒情别矫情。

四、专业

是的，专业，如今我们的许多写手都太不专业了。在这里我不是说他们的文笔多么稚嫩，人物表现如何苍白，而是指他们对自己所写小说缺乏必要的资料准备，从而导致一篇小说怎么看怎么业余，更有甚者，还有很多夸张的常识性错误。

快评

讲烂尾游戏的那个专题不错，很有深度。但是这期前线地带的内容好像有点缩水。“大众特报”中讲述《神魔大陆》一文里游戏的3个平台的配置是什么呢？建议少放几张图片，刊登详细配置。（网友 凛月）



大软3月下的游戏小说写得相当不错，现实啊，看后非常过瘾。而且结局非常出乎意料，竟然培训僵尸去写广告。这小说有电子版的吗？买了好几天了，今天休息才看到还有这么好的文章。（网友 海流）

林晓：专题是“大软”的金字招牌，以后还会有不错的专题呢，别错过了。3月下的游戏小说确是比较独到的作品，我会继续发掘好的小说给大家阅读。4月下的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

《邪气凛然》《恶魔法则》等诸多优秀小说的作者跳舞曾在《天王》的作品相关详细记述了这个问题，他举了两个例子十分搞笑，一个事例是身负亿万身家的男主角请同学享受的高档餐厅居然是麦当劳，另一个则是衣着朴素的主角进入珠宝店被店员出口侮辱，这些就是典型的常识性、逻辑性错误。在这里我想提醒诸位想要步入或已经开始网文创作的作者们，写都市黑帮，请不要无视警察。写古代，请注意称谓，别一口一个刘备，你得称人家刘豫州。写战争，请详细考量兵力和地图距离。曾看过一篇三国小说，一群步兵居然能在一天内疾行数百里。天！一个人的步行速度最快一小时也就5公里啊！《三国路》的天狼在他的作品相关里转载了一篇《让人汗颜的文章》，很有借鉴警示作用，建议初学者看看。

充分的资料准备会让一篇小说增色不少。疯狂冰咆哮在他的作品《超级电脑》中描写中外黑客大战时，深入浅出地向我们介绍了黑客对网站发动攻击时所采用的基本方式，一看便能猜测作者在行文时作了多手准备，使得整篇小说更加合理有深度，立刻便与其他入侵电脑犹如打电子游戏般的三流黑客文区别开来了。对于科幻与异世大陆题材也是一样，就算不写硬科幻，那些什么同步率双边角GN粒子等“专业词汇”怎么也要多掰几个；奇幻世界的魔法、仙术、格斗技的派系等级也需要有个相对严谨的设定。比如同样是科幻机甲类型，猫腻的《间客》怎么看都比方想的《师士传说》要真实可信。同是异世大陆，烟雨江南的《亵渎》中所借鉴的D&D魔法系统这方面也要比跳舞的《恶魔法则》要丰满。

五、管挖不管埋

挖了坑不埋坑，这恐怕是网络小说中最广泛的一宗罪。作品的无人问津、小说本身的设定偏差、网霸的侮辱排挤、作者事业或家庭的原因等等造成的中断更新何其多！作者、读者的素质问题、网站的为了利益不择手段等等我在这里不想多说，我想谈的是因为作品本身的故事结构问题导致的太监和烂尾。

一部优秀的小说是应该有悬念伏笔的，平铺直叙的流水账只会让人昏昏欲睡。网文中的悬念大师应该非南派三叔的《盗墓笔记》莫属，可三叔这坑挖得实在太多，常常是一个谜团刚解开更多的悬疑埋下来，这就稍有些过头了。如今《盗墓笔记》出到第七部，坑实在太大太密，修葺难度难于登天。跳舞的《恶魔法则》从各方面看都是对《亵渎》的一次致敬，包括甚至犹有过之的仓促结尾。先前布下的如恶魔骑士团、人兽大战、精灵王的俘虏等等伏笔全都成了一场笑话。

我痛恨太监，但更厌恶烂尾，断更了至少还有续写的可能，烂尾了就只有生米煮成熟饭，再无法弥补。要有效防止挖坑不埋坑的恶劣问题，唯一的法子只有写故事大纲，并且根据剧情的走向时时修改。我不知道现在有多少作者会列提纲，我倒是看过几部小说，写到中途风格就变了，这一看就知道作者根本就是在下笔随意、信马由缰。我这里也不是说一定要将整个故事大纲全列出来，但至少要有一个阶段性的大纲，并要有对结局的设想。当感觉到故事走向超出了自己的控制，请果断停更，整理好思路后再继续动笔。停更几天不过就被读者骂一个星期，烂尾了恐怕会背负一世骂名。

来稿习作 ■河南 笑"熬浆糊"

CS我爱你

如果我有足够的经济
我会买一把奢侈的AWP
在很有隐蔽的地方开镜注视着你
百分之百的命中率
一弹必亡的杀伤力
是我爱你的最好证据

如果我选择了突击
我会紧紧握着AK47
勇敢地冲上前去
去面对你
强大的后坐力
不是威力造成的
我对你真诚火热的心
才是真正的原因

也许我会使用M4A1
那外表的华丽
那枪声的清晰
其实是我对你表白的一言一语
也许你说我太鲁莽
那没有什么关系
我可以加上秘密武器--消音器

如果手感离去
经济也不再宽裕
也没有什么关系
我也会不抛弃　不放弃
我还有MP5
甚至是USP
哪怕我死得很惨
没事，我可以忽视战绩
为了你一切都可以

不管是手枪还是重狙
不论是T还是CT
不管是失败还是胜利
我都不会去太在意
虽然对我来说
你不只是游戏
真正重要的
不是枪支 不是技术 不是战绩
而是信念 而是精神 而是毅力
我要大声说出来
Counter-Strike　我爱你



读者来信



林晓姐姐：今早起床突然听室友说谷歌正式退出中国市场了，我说别开玩笑了你咋不说华为收购微软，纽曼收购苹果，后来没想到是真的，同学说今天的风真大，我说是啊，不大能吹走谷歌吗？

我读"大软"有6年了，记忆里"大软"陪我走过了高中，走进了大学，大学里读"大软"的时间少了。但在我的回忆里，林晓姐姐，8神经，冰河，你们影响了我的人生，所以我上大学也选择了软件工程的专业，不过最近挺迷茫，看到中国游戏业的山寨行为很心痛，好久没玩中国的单机游戏了，也没得玩，我不喜欢"仙剑"和《轩辕剑》这样的战斗模式，喜欢的是《魔兽争霸》和《剑侠情缘》这样的ARPG和即时战略游戏。

可是《剑侠情缘》再也不可能有新单机游戏，曾经给我感动的《赵云传》制作公司第三波也可能随风而逝，想着曾经的武汉奥美——《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》和CS的中国代理，居然在全国电脑基本上都有这两款游戏的情况下倒闭，真是莫大的讽刺。

我不明白为什么赚钱的不是第三波这样优秀的国产单机游戏开发商，国外的EA不是照样很赚钱，我知道有盗版的原因，但我就是想不通。我最不服气的就是腾讯，虽然我用的是QQ邮箱给你写信。腾讯是赚钱，但却是中国的模仿之王。人家迅雷，它QQ旋风；人家百度，它搜搜；人家PPTV，它QQLIVE；人家酷狗，它QQ音乐；人家新浪博客，它QQ空间；人家搜狗输入，它QQ拼音；人家开心农场，它QQ农场……软件的模仿我觉得还不是特气愤，气愤的是人家跑跑卡丁车它QQ飞车，人家劲舞团它QQ炫舞，人家冒险岛它QQ三国，就连它代理的游戏也模仿，《穿越火线》里的生化模式估计就是模仿《CSOL》的。不过腾讯最近也被人山寨了一把，《名将三国》我就不多说了。

JJWW了这么多，其实我想让林晓姐姐帮我个忙，我立志做一个中国的游戏程序员，发展中国的游戏产业，但我不知道要学什么，大学两年也浑浑噩噩没选什么，不过现在有了目标，要奋斗下，不让青春无悔，我不能让中国的"00后"们童年里没有国产的单机游戏。所以请林晓姐姐先推荐一下游戏程序员要学的知识和书籍，最好详细一点，英文版无所谓，难我也不怕，所以拜托了！

最喜欢李小龙的精神，我想有一天告诉世界，世界不只有魔兽，艾泽拉斯，美国的英雄主义，我们中国一样可以在游戏里宣扬和发展自己的文化。希望可以在"大软"开一个教新手编程和制作一些小游戏的专栏。（**永远支持"大软"的　董耀阳**）

林晓：现在立志从事游戏业改变中国游戏面貌的有志青年真多啊，我身边就有好几个。董耀阳你所选择的人生道路不会孤独的，你会遇到志同道合者。我相信，真的有一天我们会有自己的《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》和CS。不过，要小心避免你所鄙视的山寨行为，要寻找自己原创独创的产品，坚持自己的理想，记住就算不出名团队的小制作，品质只要如同《机械迷城》和《植物大战僵尸》那样，一样可以从大公司的大制作中脱颖而出。

至于游戏程序员要学的知识和书籍，抱歉，我对此实在是门外汉，你不妨到网上相关论坛去看看，请教资深游戏制作者，多方面了解游戏制作方面的情况。一个游戏的制作，需要的是方方面面人才的共同配合，不仅仅是优秀的程序员就能做到。建议你从研究那些优秀游戏出发，深入了解一个游戏所需要的技术知识。最后，希望你能学有所成，一步步接近自己的理想。

希望"熄灯接力"等环保行动接力下去

北京、伦敦、纽约……2010年3月27日晚，一场创纪录的"熄灯接力"在地球上演，有3700座城市和10亿人参加了这个活动。这就是"地球一小时"活动。"地球一小时"是世界自然基金会为应对全球气候变化所发起的一项全球性活动，号召个人、社区、企业和城市在每年3月的最后一个星期六20：30至21：30熄灯一小时。自2007年首次举办以来，已成为全世界关爱地球、倡导环保的"民众节日"。

不久前，国务院常务会议提出了"全民节能"的口号，并决定在全国开

展全民节能行动，主要包括少开次一灯、少开一天车、控制室内空调温度、减少电梯使用、普及使用节能产品、使用节能环保购物袋、减少使用一次性用品、夏季公务活动着便装、培养良好节约习惯等。

节约用电是构建节约型社会的基本要求，也是平抑高峰负荷、缓解电力紧张的有效手段。在我们的日常生活中，电视机关机不关电源、电脑待机过夜、饮水机常年恒温……浪费电能的现象仍比比皆是。节约用电是无论是否缺电都应该采取的长效措施，这并不是一件难事，关键是有没有这个意识。

也许很多人都觉得一度电是小事，谁家都不在乎这点消耗。但有人算过一笔账，如果用10瓦的节能灯取代亮度相近的60瓦的白炽灯，以全国推广使用12亿只、每只节能灯每天工作4小时计算，每年节省的电量相当于三峡电站全年的发电量。如果我们每天省一点，不用动工动土，就能多出个三峡电厂的电量，何乐不为？培养我们的节能意识，这也许比单纯考虑投资加建多少座电站更有意义。

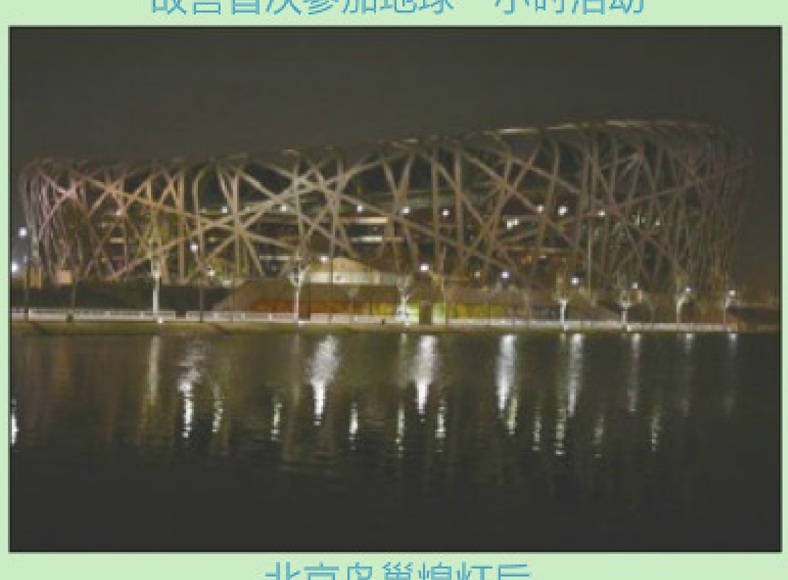
另外，关停能耗高的小企业、小电站也是节能的重要措施。我们还应制止对已有能源矿藏进行盲目开采，掠夺式采矿，这也是经济可持续发展的保证。开展全民全社会的节能运动，是中国走向现代化不可缺少的治国方略。投入资金，开发节能产品；奖罚分明，树立节能风尚；科研“领衔”，大力开发再生能源，也是节能的重要方面。


故宫首次参加地球一小时活动

我国是个能源大国，煤、电、油等能源的产量处于世界的前茅，但以人口均值计算，我国则是个能源小国了。我国煤炭资源储量是美国的一半，人均占有量则仅为美国的1/10，同世界人均水平相比，我国煤炭、水电、原油、天然气资源的人均占有量分别为世界人均水平的45.45%、55.10%、10.71%和4.99%。

我们有必要痛下决心，真正使节约每一度电、每一克煤、每一滴油成为人们的自觉行动，从而使每一焦耳的能源能创出最大最优的经济效益。

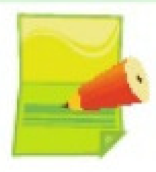
每个人“多熄灯一小时、少开一天车、减少使用一次性用品”等节能一小步，全中国却能节能一大步！节约是全民的责任，而这种责任意识的生成却需要激励和培养。只有让更多的人明白资源的有限性和不可再生性，从而把节约变成一种忧患意识、一种自觉行动，那样我们省出的三峡电站就会越来越多！


北京鸟巢熄灯后

其实，熄灯一小时的时间是有限的，而由此产生的连锁反应却难以估量，因为，它会让我们正视自身生活方式，改变已形成的不良习惯，成为一名低碳排放的志愿者和践行者。希望“熄灯接力”等环保行动接力下去！**（天津 马婧婧）**

林晓：2010年的中国，在干渴之中迎来了春天。这注定是个不平常的春天，大气环流的异常造成了西南的严重干旱。关注环境，关注气候变化成为2010年的公众共识。因此，今年世界自然基金会的“地球一小时”活动在国内得到了最大范围内的响应。活动时间到了的时候，就连故宫博物院和首都机场，都关闭了不必要的灯光。恰好在这个时候，我收到了上面这封读者来信——就以这封来信作为我和同事们的环保倡议书吧。

DR留言板



我是“大软”的忠实读者，从1995年买“大软”到现在，一期都没落下。我现已在杭州定居，“大软”是必买的，但2010年3月13日我就在各电报亭寻找新的一期“大软”，却没看到。原以为物流慢了点，但很可惜的是，到3月22日，我都没有看到任何一个杂志亭有3月下的“大软”出售（本人上班路途10多个电话亭均未有看到），我是打算有时间去文化商城看看有没书的。但我还是习惯到杂志亭买的，我不喜欢邮订的感觉。不知道为什么杭州的报刊亭买不到“大软”了？**（杭州 汤海）**



林晓：在4月上的“大软”第159页，刊登了“大软”在全国主要城市的发行联络方式。杭州这边你可以直接和何先生联络，电话是0571-88256366。希望他能够帮助你解决购买“大软”的问题。

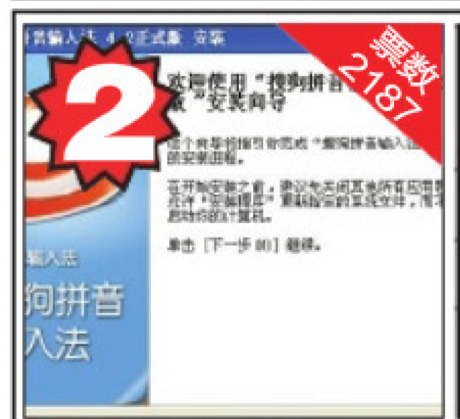
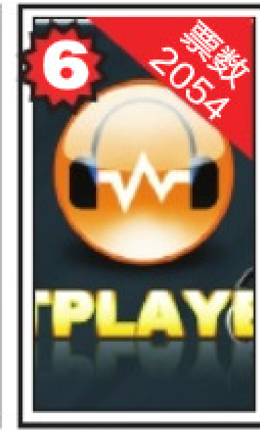
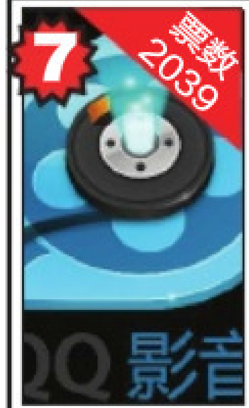
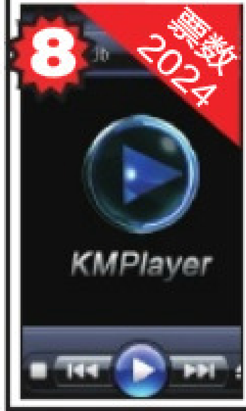
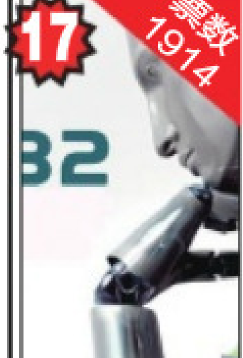
还有，如果错过了当期杂志，你可以在网上通过“大软”的读者俱乐部（popsoft.taobao.com）购买到。

“大软”的众编辑们大家好，我是“大软”的新读者，很喜欢这本杂志，不仅介绍时下的流行软硬件，还有好玩的游戏，很赞！我是学软件的大学生，平时也很喜欢玩游戏，我很喜欢玩DOTA，玩DOTA也有4年多了，但杂志中没有相关的内容，有点遗憾。我不知道是什么原因没有DOTA的内容，其实DOTA真的很有意思，甚至比很多网游都有意思。所以我还是希望编辑们抽出一点点时间做一下DOTA的内容，我将不胜感激。如果编辑们实在抽不出时间的话，我就毛遂自荐一下，我来投稿写关于DOTA的内容。我只想和更多的人交流一下。最后祝“大软”及所有编辑越来越好。**（昆明 软粉）**

林晓：DOTA的内容“大软”是介绍的，我们当然不会忽略喜欢DOTA的玩家。非常欢迎你给我们撰稿，这方面的内容由8神经编辑负责，他的投稿信箱是yangli@popsoft.com.cn。不过，在动笔之前建议你先给编辑去信聊聊你打算写的内容，以免写出来的稿件不符合杂志要求无法使用。

热门软件排行榜

截止日期2010年04月15日

排名	图片	票数	名称	制作公司	版本号
1		2219	QQ	腾讯	2009SP6
2		2187	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
3		2165	360安全卫士	奇虎公司	7.0Beta
4		2153	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.17.1134
5		2091	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	5.0.Dev
6		2054	千千静听	郑南岭	5.6
7		2039	QQ影音	腾讯	2.2
8	 	2024	KMPlayer	姜龙喜（韩）	2.9.4.1435
9		2017	暴风影音2010	暴风网际科技有限公司	3.10.3.17
10		2005	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.12
11		2000	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
12		1999	世界之窗	凤凰工作室	3.0
13		1964	金山毒霸	金山软件	2010专业版
14		1961	easy Mule	VeryCD	1.1
15		1959	KuGou（酷狗）	酷狗科技	2010
16		1927	Photoshop	Adobe	CS4
17		1914	NOD32	ESET	4.0
18		1911	Windows优化大师	成都共软网络科技有限公司	7.99
19		1910	WinRAR	Eugene Roshal	3.93
20		1904	超级兔子魔法设置	蔡旋	9.1.1.1229

小白：经常上网的朋友一定都知道Flash、Java和Silverlight，也一定能发现随着技术的不断完善，出现越来越多基于浏览器的应用程序，其中一些被称为“富互联网应用”。这些东西使用起来就像桌面应用程序一样简单，而且在使用感受上也日趋接近后者。这些应用是如何来的呢？其实它们多是由一些提供底层支持的框架开发而来，主流框架有Flex、Silverlight、JavaFX等，各家的技术都有各自的特色、魅力，其中Flex的人气最高，因此我们今天见到的一些富互联网应用程序多是基于此框架。





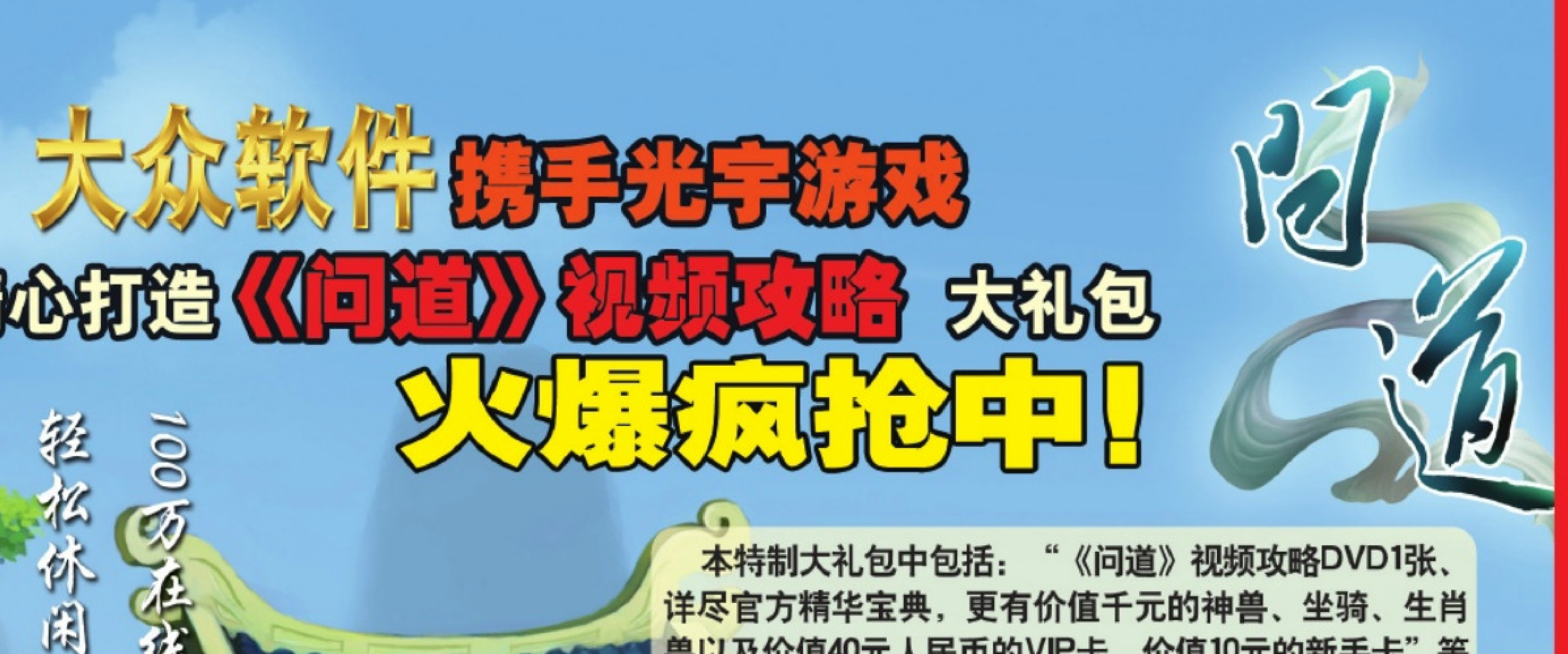
乍看之下，你也许以为这是桌面应用程序截图，但实际上这些都是富互联网应用程序

我曾经一度十分期待所有软件都能有这样的“浏览器版”，因为这样就无需安装软件，只用浏览器便可体验到表现力丰富、互动性强甚至能离线使用的应用程序。对于软件厂商来说，开发、部署、维护等一系列成本都会有所降低，也可在一定程度上使用户受益。

不过从目前的情况看，虽然富互联网应用有很大的发展空间，但仍有许多问题限制此种技术的推广。从一个普通软件使用者的角度看，这种需要依靠浏览器的应用显得并不那么可靠，比如在之前举行的网络安全大会“CanSecWest”中，在其黑客大赛环节，两名欧洲黑客仅用20秒的时间便成功攻破iPhone，拿走了1.5万美元奖金，他们利用的就是iPhone内置浏览器Safari的漏洞。此外，Mac OS X 10.6雪豹上的Safari 4、Windows7上的IE8、Firefox 3等都被其他黑客轻松攻破……因此我们可以预见，浏览器必然是未来网络应用中的核心，但也是最容易受伤的那个，不管各类应用技术多么神奇，安全问题永远是个人和企业用户考虑的首位。P



Charlie Miller（左），他在去年和前年的Pwn2Own竞赛上都毫不费力地攻破了Mac OS X上的Safari 4



本特制大礼包中包括："《问道》视频攻略DVD1张、详尽官方精华宝典，更有价值千元的神兽、坐骑、生肖兽以及价值40元人民币的VIP卡、价值10元的新手卡"等丰厚奖品。

100万在线 问世间谁主沉浮！
轻松休闲 谈笑中纵横三界。
除妖封魔 天地间修真证道。

《大众软件》携手光宇游戏精心打造
光宇游戏
大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN
问道视频攻略大礼包
零售价：28.8元
本特制大礼包中包括："《问道》视频攻略DVD1张、详尽官方精华宝典，更有价值千元的神兽、坐骑、生肖兽以及价值40元人民币的VIP卡、价值10元的新手卡"等丰厚奖品。

送！送！送！
有的玩，有的拿，还等什么？

一等奖：神兽1只，价值3000元
二等奖：坐骑2只，价值1500元
三等奖：生肖兽3只，价值1000元
四等奖：VIP卡100张，价值40元
买即送：价值10元新手卡
奖品以实物为准，最终解释权归《大众软件》所有

全国各地书报亭有售！
零售价：28.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375
邮编：100026
邮购联系人：郭雪梅

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN